



## INNEHÅLL

1. Styrelsens motiverade yttrande enligt 19 kap. 22 § aktiebolagslagen.
2. Styrelsens redogörelse enligt 19 kap. 24 § aktiebolagslagen.

## **1. Styrelsens motiverade yttrande enligt 19 kap. 22 § aktiebolagslagen.**

---

Styrelsens motivering till varför det föreslagna bemyndigandet för styrelsen att besluta om återköp av egna aktier är förenligt med bestämmelserna i 17 kap. 3 § första, andra och tredje stycket aktiebolagslagen är följande:

- MTGs verksamhets art och omfattning samt de risker som är förenade därmed, framgår i bolagsordningen och i avgiven årsredovisning för 2020.
- Koncernens och moderbolagets ekonomiska situation per den 31 december 2020 framgår av årsredovisningen för 2020. Det framgår också av årsredovisningen för 2020 vilka principer som tillämpats för värdering av tillgångar och skulder.
- Koncernens egna kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare uppgick per den 31 december 2020 till 3 841 Mkr och moderbolagets fria egna kapital var sammanlagt 5 299 Mkr.
- Efter det senast fattade beslutet om värdeföring finns 5 268 Mkr av det disponibla beloppet kvar.
- Koncernens soliditet uppgår till 48 %. Per den 31 december 2020 uppgick koncernens likviditetsreserv, inklusive kortfristiga placeringar, till 1 153 Mkr. Den 31 december 2021 uppgick koncernens soliditet till 57 % och koncernens likviditetsreserv inklusive kortfristiga placeringar till totalt 943 Mkr. Skulder till finansiella institut uppgår till 1 900 Mkr.
- Moderbolagets soliditet uppgår till 66 %. Per den 31 december 2020 uppgick moderbolagets likviditetsreserv, inklusive kortfristiga placeringar, till 516 Mkr. Den 31 december 2021 uppgick moderbolagets soliditet till 84 % och moderbolagets likviditetsreserv inklusive kortfristiga placeringar till totalt 167 Mkr. Skulder till finansiella institut uppgår till 1 900 Mkr.
- Kostnaderna i samband med återköp av egna aktier av serie A/B beror på om, och i vilken utsträckning, styrelsen utnyttjar årsstämman bemyndigande att återköpa egna aktier. Om styrelsen exempelvis beslutar att återköpa 1 % av de utestående aktierna i MTG skulle kostnaden uppgå till cirka 136,4 Mkr (baserat på slutkursen för MTGs B-aktie den 21 februari 2022, 116,60 kr).

Det föreslagna bemyndigandet för styrelsen att återköpa MTGs egna aktier av serie A/B äventyrar inte genomförandet av planerade investeringar och MTGs ekonomiska ställning är sådan att MTG kan fortsätta sin verksamhet samt förväntas fullgöra samtliga sina förpliktelser på kort och lång sikt.

Med hänvisning till ovanstående samt vad som i övrigt kommit till styrelsens kännedom är det styrelsens bedömning att det föreslagna bemyndigandet för styrelsen att återköpa MTGs egna aktier av serie A/B är försvarligt med hänvisning till de krav som verksamhetens art, omfattning och risker ställer på moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Stockholm den 28 februari 2022

STYRELSEN

MODERN TIMES GROUP MTG AB (PUBL)

## **2. Styrelsens redogörelse enligt 19 kap. 24 § aktiebolagslagen.**

---

Styrelsens redogörelse för händelser av väsentlig betydelse för bolagets ställning, vilka inträffat efter det att årsredovisningen lämnades, med uppgift om värdeöverföringar som beslutats under samma tid och om förändringar i bolagets bundna egna kapital som skett efter balansdagen, inför extra bolagsstämmans beslut om bemyndigande för styrelsen att återköpa egna aktier enligt 19 kap. 24 § aktiebolagslagen.

### **Väsentliga händelser**

Efter framläggandet av årsredovisningen för 2020 den 13 april 2021, har inga väsentliga händelser skett med hänsyn till MTGs ställning utöver vad som framgår av delårsrapporterna för perioderna januari – mars 2021, januari – juni 2021, januari – september 2021, samt januari – december 2021 och följande pressmeddelanden som har offentliggjorts av MTG och som finns samlade i Bilaga 1:

- Pressmeddelande från den 2 juli 2021 vari Modern Times Group MTG AB (publ) offentliggjorde att MTG förvärvar PlaySimple, och
- Pressmeddelande från den 24 januari 2022 vari Modern Times Group MTG AB (publ) offentliggjorde att MTG avyttrar ESL Gaming.

### **Värdeöverföringar och förändringar i bolagets bundna kapital**

Enligt beslut från den extra bolagsstämman 21 januari 2021 genomförde MTG en riktad nyemission om 627 431 B-aktier till vissa säljare av Hutch Games i januari 2021 samt en företrädesemission om 28 320 697 B-aktier i februari 2021. Under mars 2021 beslutade styrelsen att utnyttja bemyndigandet från extra bolagsstämman som hölls den 21 januari 2021 och genomföra en riktad nyemission av 9 659 524 B-aktier och nyemission av 130 000 C-aktier som ska överlåtas till deltagarna i MTGs långsiktiga incitamentsprogram (efter omvandling till B-aktier). Under juni 2021 beslutade styrelsen, genom att utnyttja bemyndigandet från årsstämman som hölls den 18 maj 2021, att genomföra en nyemission av 4 435 936 B-aktier till säljarna av Ninja Kiwi. Enligt beslut vid den extra bolagsstämman som hölls den 28 juli 2021 emitterades och återköptes 6 194 343 C-aktier under augusti 2021 som ska överlåtas till säljarna av PlaySimple.

De återköpta aktierna enligt ovan har minskat bolagets disponibla belopp med 32 Mkr. Inga andra beslut har tagits avseende värdeöverföringar efter framläggandet av årsredovisningen för 2020 den 13 april 2021. Det disponibla beloppet enligt 17 kap. 3 § 1 st. aktiebolagslagen uppgår till 5 268 Mkr.

De nyemitterade aktierna enligt ovan har ökat bolagets disponibla belopp med 247 Mkr. Inga andra förändringar har skett avseende MTGs bundna kapital efter den 31 december 2020.

Stockholm den 28 februari 2022

STYRELSEN

MODERN TIMES GROUP MTG AB (PUBL)

## Investerar för framtiden

- Gaming-vertikalen levererade ett solitt resultat i kvartalet i termer av nettoförsäljning och EBITDA, drivet av högt engagemang från spelarbasen och inkluderingen av Hutch
- Esport-vertikalen levererade tre digitalt genomförda Master-evenemang under kvartalet. Återinförandet av live-evenemang förväntas nu vid slutet på året på grund av pandemin
- MTG fortsatte under kvartalet att leverera på sin strategi för organisk och icke-organisk tillväxt inom gaming. Två nya titlar har testlanserats (soft launched): InnoGames "Rise of Cultures" och Hutchs "Puzzle Heist", vilka visar positiva tidiga resultat på flera nyckeltal. MTG offentliggjorde vidare ingåendet i ett avtal för att förvärva Ninja Kiwi, en ledande Nya Zeeländsk spelutvecklare och spelutgivare av mobilspel inom genren tower defense
- MTG accelererade strategiska investeringar i sin esport-vertikals produktportfölj och B2C plattformar för att stärka sin position och diversifiera sitt nuvarande erbjudande

### Finansiella höjdpunkter

- Nettoomsättningen ökade med 9 procent till 1 011 Mkr (924) och 18 procent rensat för valutaeffekter. Organisk tillväxt uppgick till 2 procent
- Justerad EBITDA uppgick till 100 Mkr (-21) inklusive justeringar i kvartalet för långsiktiga incitamentsprogram på 19 Mkr (32) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 27 Mkr (13)
- EBITDA uppgick till 54 Mkr (-69)
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -43 Mkr (-142)
- Periodens resultat uppgick till -124 Mkr (-132)
- Resultat per aktie före utspädning -1,43 kronor (-2,10)
- Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 1 Mkr (-39)

### Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 011	924	3 997
varav Gaming	767	625	2 682
varav Esport	244	299	1 315
EBIT	-43	-142	35
EBITDA	54	-69	319
Justerad EBITDA	100	-21	535
Periodens resultat	-124	-132	-96
Resultat per aktie före utspädning, kr	-1,43	-2,10	-2,99
<i>Försäljningstillväxt, %</i>	<i>9%</i>	<i>-2%</i>	<i>-6%</i>
<i>Valutakurseffekter, %</i>	<i>-9%</i>	<i>4%</i>	<i>-2%</i>
<i>Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %</i>	<i>18%</i>	<i>-6%</i>	<i>-4%</i>
<i>varav organisk tillväxt, %</i>	<i>2%</i>	<i>-6%</i>	<i>-4%</i>

## Koncernchefen har ordet

Resultatet för det första kvartalet var blandat, vilket återspeglar pandemins fortsatta påverkan på våra två vertikaler. Medan gaming presterade bra och visade ett ökat användarengagemang med vår expanderade portfölj av titlar, fortsatte esport att påverkas av det uppskjutna återinförandet av evenemang med livepublik. Kortsiktig planering är fortsatt svårt, vilket märks av i vårt justerade turneringsschema. Som en följd av detta upplever vi långsammare beslutsprocesser från varumärkessponsorer, vilket i kvartalet försenade ett mindre antal större sponsringsavtal, som fick en negativ påverkan på både omsättning och justerad EBITDA för kvartalet. Majoriteten av dessa avtal har nu ingåtts under Kv2 2021.

Vår koncerns nettoomsättning uppgick till 1 011 Mkr, en total ökning på 9 procent inklusive en negativ påverkan från utländska valutakurser på 9 procent, eller 18 procent vid konstant valutakurs. Justerad EBITDA ökade till 100 Mkr under kvartalet, vilket innebär en justerad EBITDA-marginal på 10 procent.

Samtidigt har Kv1 2021 också varit ett kvartal med betydande investeringar i både gaming- och esport-vertikalen i syfte att bättre positionera MTG inför framtiden. På gaming-sidan lanserade vi två nya spel (med ytterligare 10 spel på gång), påbörjade integrationen av Hutch och offentliggjorde förvärvet av Ninja Kiwi. Inom esport har vi, till följd av nya trender och lärdomar från pandemin, påskyndat strategiska och operativa investeringar i vår produktportfölj och i våra B2C plattformar för att stärka vår position och diversifiera vårt nuvarande erbjudande.

### Gaming: Hög aktivitet inom M&A och organisk utveckling

Det första kvartalet under 2021 för vår gaming-vertikal har varit ett med hög aktivitet, både vad gäller organisk utveckling av företagen i koncernen, men också genom M&A aktiviteter som resulterat i att ytterligare en stark medlem har anslutit sig till vår växande familj av spelföretag.

InnoGames levererade ytterligare ett robust operativt resultat under kvartalet. Försäljningen i den befintliga spelportföljen som drivits av framgångsrika spelevenemang och ökad marknadsföring av Forge of Empires och starka resultat i portföljen av klassiska spel. Vi integrerade Hutch, som levererade en god tillväxt under kvartalet, driven av dess Top Drives titel.

Vår pipeline för nya spel ser fortsatt stark ut. Under kvartalet har vi sett InnoGames testlansera deras nya city builder-titel "Rise of Cultures" på den amerikanska marknaden och senare i april även på den europeiska marknaden, vilket har visat lovande resultat på flera viktiga nyckeltal. Därutöver har bolaget testlanserat sin andra nya titel "Lost Survivors" i april. Därtill har Hutch lanserat sin nya titel "Puzzle Heist", som på ett innovativt sätt blandar element från flera olika genrer såsom RPG, racing och pussel. Till följd av framgångsrika testlanseringar kommer vi att påskynda marknadsföringsinvesteringar under året för att bygga upp dessa nya titlar.

Under kvartalet offentliggjorde vi förvärvet av Ninja Kiwi, en ledande, Nya Zeeländsk Tower Defense mobilspelsutvecklare och utgivare med den långsiktigt framgångsrika IP:n "Bloons". Förvärvet ligger i linje med vår strategi att bygga en bredare gaming-vertikal och ett överlag starkare GamingCo. Transaktionen förväntas slutföras under Kv2 2021.

## Esport: Investerar för framtiden

Trots att esport fortsatte att påverkas av den pågående pandemin under det första kvartalet kunde vi behålla ett starkt online-schema, relevans bland fans och ett fortsatt engagemang från våra partners.

Under kvartalet levererade och producerade ESL Gaming framgångsrikt tre Master-evenemang som planerat – ett CS:GO evenemang (IEM Katowice) och två Dota 2 DPC evenemang (ESL One DPC CIS och DreamLeague DPC EU) – samtliga genomförda online. På grund av pandemin och fortsatta svårigheter att planera långsiktigt förväntar vi oss inte att liveevenemang återkommer i stor skala innan årets slut.

Vår relation med strategiska partners förblev mycket aktiv under kvartalet, både med varumärkessponsorer och utgivare. Exempelvis stärkte vi vårt förhållande med Activision Blizzard i samband med att ESL Gaming tilldelades en exklusiv licens för deras Hearthstone titel. Dessutom valde Valve ut ESL Gaming som partner för deras CIS och EU Dota 2 DPC turneringar. Efter kvartalets slut offentliggjorde vi även ett förlängt avtal med Epic Games för återkomsten av turneringsserien "DreamHack Open Featuring Fortnite" och den nya turneringen "Cash Cup Extra Presented by DreamHack".

På grund av den återstående osäkerheten kring liveevenemang har vissa varumärkessponsorer förhållit sig tveksamma till att ingå kontraktuella åtaganden och väntar på att allt ska återgå till normalitet. Följaktligen har ett litet antal större kontrakt inte realiserats som vi förväntat oss under kvartalet utan ingicks istället i början av Kv2 2021. Efter kvartalsslutet var vi glada att se ESL Gaming offentliggöra den strategiska förlängningen av sitt samarbete med Intel, med start under 2022, vilket är en stark förtroendesignal från vår största varumärkespartner. Dessutom offentliggjorde ESL Gaming nyligen förlängningen av sponsoravtalet med SAP.

Samtidigt som vi fortsätter att bygga på vår ledande position inom esport, och med en förväntan om ett mer normalt 2022, har vi påskyndat våra investeringar under kvartalet i syfte att bättre positionera vårt esport-erbjudande för att fånga tillväxtpotentialer.

Dessa investeringar inkluderar fortsatt expansion av ESL:s B2C och mobila esport-produkter och digitalisering av traditionell sport till esport-produkter genom det nyligen offentliggjorda partnerskapet med Virtual Bundesliga, NHL och Internationella Olympiska Kommittén. Därutöver har investeringar gjorts under kvartalet för att förbereda inför expansionen till nya geografiska områden och marknader. Även om dessa verksamhets- och produktinvesteringar ligger i linje med vår strategi för esport, har kostnaderna i samband därmed negativt påverkat justerad EBITDA för esport under kvartalet med cirka 25 Mkr.

## Utsikter 2021: Fortsatta utmaningar men även möjligheter

Det kommande året fortsätter att presentera utmaningar när vi navigerar ut ur pandemin, men det innehåller också många spännande möjligheter inom både gaming och esport, vilka vi tar tillvara på genom de investeringar som vi genomför.

Vår gaming-vertikal fortsätter att växa med nya företag, genrer och starka varumärken, fler begåvade människor och erfarna sinnen. Detta lovar gott inför återstoden av året, under vilket vi både kommer att lansera fler nya spel och fortsätta att titta på relevanta nya M&A möjligheter.

Vi förväntar oss att pandemin kommer att fortsätta påverka vår esports-vertikal och vår verksamhet med viktiga partners som varumärkessponsorer och spelutgivare. Medan vi fortsätter bedriva våra esport-evenemang i digitala format under återstoden av pandemin, investerar vi för att kapitalisera på de framväxande trender vi ser inom det utökade esport-ekosystemet. Detta inkluderar förberedelser för en blandad modell av live- och online-evenemang efter pandemin. Vi förväntar oss att denna framväxande modell inte bara leder till en snabbare tillväxt och ökade intäkter, utan även

till en rikare och mer motståndskraftig kommersiell verksamhet. Samtidigt kommer vi att fortsätta arbeta med operativ effektivitet inom kärnverksamheten för esport och söka nya kommersiella avtal och sponsringsavtal.

Överlag är vi fortsatt trygga i vår förmåga att hantera de utmaningar vi står inför och är spända inför de möjligheter som ligger framför oss. Vi ser fram emot att leverera i enlighet med vår strategi, investera i och utveckla våra gaming- och esport-vertikaler samt skapa ytterligare aktieägarvärde.

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

## Väsentliga händelser under och efter kvartalet

### 22 januari – ESL ingick partneravtal med Blizzard om att driva ekosystemet för esport för titeln Hearthstone®

ESL ingick ett tvåårigt partnerskap med Blizzard Entertainment om att driva esportsystemet till speltiteln Hearthstone® som Blizzard äger. Som en del av en annan viktig utgivaraffär för ESL kommer partnerskapet att påverka några av de största Hearthstone®-turneringarna som Grandmasters och Hearthstone Masters Tours och samlar en total prispott om 3 000 000 USD per kalenderår.

### 12 februari – MTG offentliggjorde att företrädesemissionen är övertecknad och slutförd

Maximalt 28 320 697 B-aktier erbjöds i företrädesemissionen till en teckningskurs om 90 kronor per aktie. 27 913 880 B-aktier (motsvarande 98,6 procent av företrädesemissionen) tecknades för genom inlösen av teckningsrätter. Återstående 406 817 B-aktier tilldelades till dem som hade ansökt om att teckna sig för aktier utan teckningsrätter. Företrädesemissionen gav MTG en likvid om 2 526 Mkr. Intresset från investerarna var högt och företrädesemissionen övertecknades med 101,8 procent.

### 20 februari – InnoGames testlanserade sin nya city builder-titel Rise of Cultures för iOS och Android

Den nya titeln "Rise of Cultures" har testlanserats under februari månad på den amerikanska marknaden med europeiska marknader adderade 25 mars för vidare testning. Titeln, som är tillgänglig på iOS och Android, har visat lovande resultat inom samtliga uppmätta nyckeltal. InnoGames bevakar titelns framsteg och utveckling, och adderar flertalet nya marknader och kanaler samtidigt som man investerar i marknadsföringsaktiviteter och adderar nytt innehåll till spelet löpande.

### 24 februari – DreamHack Sports Games tecknade avtal med NHL om att skapa 2021 NHL Gaming World Championship

National Hockey League (NHL®) valde DreamHack Sports Games (DHSG) för att producera digitala och fysiska esport-turneringar under varumärket NHL Gaming World Championship™. Som en del av den fleråriga överenskommelsen kommer DreamHack Sports Games att få i uppgift att producera ishockeyns första esportevent tillsammans med NHL genom en produktion med tilltalande innehåll, liveströmning från turneringar och influenser-drivna tävlingar.

### 24 mars – Förvärv av Ninja Kiwi och en riktad aktieemission

Den 24 mars 2021 offentliggjorde MTG ingåendet i ett avtal för att förvärva Ninja Kiwi, en Nya Zeeländsk ledande utvecklare och utgivare av Tower Defense-spel för mobil. Den initiala köpeskillingen uppgick till cirka 1 217 Mkr (203 miljoner NZD) och en tilläggsköpeskillning som förväntas uppgå till totalt 406 Mkr (68 miljoner NZD), inklusive kassa och aktiekomponenter. MTG finansierade förvärvet och stärkte bolagets finansiella flexibilitet genom en riktad aktieemission i form av ett accelererat bookbuilding-förfarande. Likviden från aktieemissionen uppgick till 1 079 Mkr.



## **25 mars – ESL Gaming meddelade expansion av den mobila esportprodukten Mobile Open till Asien/Stillahavsområdet**

Efter en framgångsrik lansering 2019 av ESL Mobile Open i Nordamerika och Europa expanderades ESL:s nya mobilprogram för att nå fler spelare i nya regioner, med spännande speltitlar och ett uppdaterat konkurrenskraftigt format. I syfte att skapa ett globalt nätverk av engagerade spelare och entusiaster kommer ESL Mobile att erbjuda möjligheter för spelare i över 80 utvalda länder i tre viktiga regioner (Nordamerika, Europa/MENA och Asien/Stillahavsområdet). ESL har tecknat partneravtal med de ledande spelutgivarna och spelutvecklarna Gameloft, Riot, Supercell och Tencent för att kunna erbjuda spelare och fans en unik chans att tävla i och följa tävlingarna i världens populäraste mobilspel.

## **25 mars – Hutch lanserade den nya titeln Puzzle Heist**

I mars lanserade Hutch sin nya free-to-play-titel "Puzzle Heist", som finns för iOS- och Android-enheter. Spelet fokuserar på en samarbetsinriktad spelupplevelse och spelarna kan samla snabba och dyra bilar, sätta ihop ett crew, delta i utmaningar och besegra den ultimata kriminella ledaren. Titeln innehåller en innovativ blandning av spelkomponenter från rollspel, action, racing och pusselspel.

## **20 april – DreamHack offentliggjorde DreamHack Beyond, en digital anpassning av publikfestivaler för förhållanden under pandemin**

DreamHack Beyond kommer att erbjuda en hybridupplevelse som innehåller all gaming på ett och samma virtuellt ställe, så att DreamHack kan genomföras trots pandemin med dess begränsningar av internationella resor, folksamlingar i form av livepublik och så vidare. Konceptet är gratis att delta på och en digital anpassning av DreamHacks omtyckta och populära LAN-spelfestivaler.

## **22 april – ESL Gaming offentliggjorde reviderade utsikter för 2021 och sköt upp återinförandet av event med livepublik**

ESL Gaming tillkännagav en reviderad syn på schemat för 2021 ESL Pro Tour, där bolaget förväntar sig att driva allt digitalt utan livepublik fram till slutet av andra halvåret.

## **23 april – ESL Gaming offentliggjorde partnerskap med SAP**

ESL Gaming tillkännagav att SAP kommer att fortsätta att stödja deras Dota 2-produkter i ESL:s utbud. Partnerskapet med SAP, som går tillbaka till 2018, förser ESL Gamings Dota 2-sändningar med viktiga data genom SAP-systemet HANA, som gör att tittarna kan få en djupare förståelse för vad som pågår i de spel som spelas.

## **26 april – DreamHack offentliggjorde ett nytt avtal med Epic om Fortnite-samarbete**

DreamHack tillkännagav att den populära turneringsserien DreamHack Open Featuring Fortnite, som hade miljontals spelare under 2020, kommer att fortsätta 2021. Dessutom kan fansen se fram emot "det bästa av det bästa": Cash Cup Extra presenterad av DreamHack. Båda Fortnite-initiativen kommer att ha en sammanlagd prispott på mer än 900 000 USD under 2021. Tävlingen kommer att direktsändas online via Twitch.

### **28 april – ESL Gaming offentliggjorde förnyat sponsringsavtal med Intel**

ESL Gaming tillkännagav att dess långvariga partnerskap med Intel® förnyats, vilket är den hittills största affären i esportens historia. Med start 2022 kommer det förnyade avtalet innebära att varumärken investerar över 100 miljoner USD i esport under tre år till och med IEM Katowice 2025. Det markerar 20 år av samarbete mellan ESL och Intel® – det längsta nu pågående partnerskapet inom esportbranschen.

En fullständig översikt över MTGs meddelanden och rapporter finns på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

## Koncernens finansiella sammanfattning

### Nettoomsättning

Koncernens nettoomsättning ökade under kvartalet med 9 procent till 1 011 Mkr (924), inklusive en negativ valutakurseffekt om 9 procent. Organisk tillväxt var 2 procent. Gaming-vertikalens nettoomsättning ökade med 23 procent, eller 32 procent rensat för valutaeffekter, till följd av inkluderingen av Hutch liksom en fortsatt stark intäktsgenerering i spelen och en positiv utveckling av antalet användare. Esport-vertikalens nettoomsättning minskade med 18 procent, eller 11 procent rensat för valutaeffekter, i stor utsträckning på grund av att många turneringar flyttades online eller ställdes in samt färre aktiveringar med spelutgivare med anledning av coronapandemin.

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 011	924	3 997
varav Gaming	767	625	2 682
varav Esport	244	299	1 315
<i>Försäljningstillväxt, %</i>	<i>9%</i>	<i>-2%</i>	<i>-6%</i>
<i>Valutakurseffekter, %</i>	<i>-9%</i>	<i>4%</i>	<i>-2%</i>
<i>Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %</i>	<i>18%</i>	<i>-6%</i>	<i>-4%</i>
<i>varav organisk tillväxt, %</i>	<i>2%</i>	<i>-6%</i>	<i>-4%</i>

### Justerad EBITDA, EBITDA och EBIT

Koncernens justerade EBITDA för kvartalet uppgick till 100 Mkr (-21), vilket motsvarar en marginal om 10 procent (-2) till följd av förbättrade marginaler för gaming-vertikalen i kombination med en lägre kostnadsbas i esport-vertikalen.

EBITDA-justeringar om 46 Mkr (48) bestod i kvartalet av långsiktiga incitamentsprogram på 19 Mkr (32) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 27 Mkr (13).

Koncernens EBITDA uppgick till 54 Mkr (-69) drivet av ovannämnda förändringar inom både gaming- och esport-vertikalerna.

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -22 Mkr (-26).

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
EBIT	-43	-142	35
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	75	50	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	22	88
EBITDA	54	-69	319
Jämförelsestörande poster	-	3	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	20
Långsiktigt incitamentsprogram	19	32	132
Förvärvskostnader	27	13	56
Justerad EBITDA	100	-21	535
varav Gaming	204	132	800
varav Esport	-82	-127	-163
varav Centrala verksamheter	-22	-26	-102
<i>Justerad EBITDA marginal, %</i>	<i>10%</i>	<i>-2%</i>	<i>13%</i>

Avskrivningar uppgick till -97 Mkr (-72) under första kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om -54 Mkr (-31), en ökning efter förvärvet av Hutch. Justerat för övervärden från förvärv låg avskrivningarna på samma nivå som samma period föregående år, på -43 Mkr (-41).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) under kvartalet uppgick till -43 Mkr (-142), vilket motsvarar en EBIT-marginal om -4 (-15) procent. Rörelsekostnader före avskrivningar minskade med 4 procent till 957 Mkr (993).

### **Finansnetto och periodens nettoresultat**

Finansnetto uppgick till -49 Mkr (30), vilket främst utgörs av räntenetto om -15 Mkr (-1), vinster från omvärdering av VC-fonder om 17 Mkr (0) och en realiserad valutakursförlust om -48 Mkr (13), främst relaterat till tilläggsköpeskillning. Koncernens skattkostnad uppgick till -31 Mkr (-20), vilket gav ett nettoresultat för perioden om -124 Mkr (-132).

### **VC fond-investeringar**

MTG:s VC-fond har hittills investerat totalt 230 Mkr (27,1 miljoner USD). Under kvartalet gjorde MTG en investering om 1,7 Mkr (0,2 miljoner USD) i Playventures och 4,9 Mkr (0,6 miljoner USD) genom att utnyttja lånekrediter och investerade därutöver 17 Mkr (1,9 miljoner USD) i Meta Games.

MTG har hittills investerat i 21 portföljbolag genom sin VC-fond för att komplettera sitt majoritetsinnehav i ESL Gaming, DreamHack Sports Games, Kongregate, InnoGames och Hutch. Tillgångarna i portföljen omfattar nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, från narrativ-inriktade, tävlingsinriktade och sociala MMO:s samt plattformar för spelskapande i USA och Europa, till företag med fokus enbart på esport.

## Segmentsöversikt

### Gaming

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	767	625	2 682
Försäljningstillväxt, %	23%	3%	6%
Valutakurseffekter, %	-9%	4%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, % varav organisk tillväxt, %	32% 8%	-1%	7%
EBIT	103	51	436
EBITDA	183	106	648
Justerad EBITDA	204	132	800
Justerad EBITDA marginal, %	27%	21%	30%

Under kvartalet ökade nettoomsättningen för gaming-vertikalen med 23 procent till 767 Mkr (625), inklusive en negativ valutakurseffekt om 9 procent, vilket resulterade i en ökning med 32 procent rensat för valutaeffekter. Den organiska tillväxten var 8 procent.

InnoGames fortsatte att redovisa ett bra verksamhetsresultat under kvartalet och försäljningen ökade i hela den befintliga spelportföljen till följd av framgångsrika event i spelen för Forge of Empires och ett fortsatt starkt resultat i portföljen med klassiska spel. Kongregates resultat under kvartalet var stabilt trots tekniska problem med den nyligen lanserade titeln Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Madness, vilka nu är lösta. Hutch integrerades med MTG och levererade en stabil tillväxt jämfört med samma kvartal föregående år, drivet av titeln Top Drives. Deras titel F1 Manager upplevde en hög säsongsvariation i och med att spelarna väntade på lanseringen av det faktiska världsmästerskapet 2021 FIA Formula One World Championship. Då detta gick av stapeln i slutet av kvartalet, har titeln haft en ökning av nedladdningar och användare i början av andra kvartalet 2021.

InnoGames gjorde under kvartalet en testlansering av sin nya city builder-titel "Rise of Cultures" som visar lovande resultat inom flera viktiga nyckeltal, och Hutch lanserade sin genreöverskridande titel "Puzzle Heist" i slutet av kvartalet.

Pipeline för de nya spelen är stark och gaming-vertikalen planerar att lansera upp till totalt 10 spel under året inklusive förvärvet Ninja Kiwi. InnoGames ska testlansera upp till två nya spel under återstoden av 2021. Dessutom planerar Kongregate att lansera sitt nästa spel, baserat på karaktären SvampBob Fyrkant, under tredje kvartalet 2021 och ytterligare två Idle games under 2021. Ninja Kiwi planerar att lansera ytterligare tre nya spel under 2021.

Justerad EBITDA för kvartalet uppgick till 204 Mkr (132), vilket motsvarar en marginal på 27 procent (21), tack vare fortsatt högt spelarengagemang. Justerad EBITDA påverkades även till viss del av testlanseringen av två nya titlar med tillhörande marknadsföringskostnader. Gaming-vertikalen kommer att skala upp marknadsföringskostnader framöver förutsatt framgångsrika testlanseringar av nya spel.

EBITDA-justeringar om 21 Mkr (26) bestod av långsiktiga incitamentsprogram till ledningen om 8 Mkr (21) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 13 Mkr (5).

EBITDA uppgick till 183 Mkr (106) under kvartalet.

Investeringar uppgick till 43 Mkr (29) under kvartalet som ett resultat av ökade investeringar i spelutveckling.

	Kv1 2021	Kv4 2020	Kv3 2020	Kv2 2020	Kv1 2020
DAU, miljoner	3,1	2,2	2,2	2,5	2,4
MAU, miljoner	15,4	9,3	9,4	12,0	12,6
ARPDau, SEK	2,7	3,2	3,4	3,3	2,9
Omsättning av topp 3-spel, %	68%	75%	80%	77%	75%
Nettoomsättning per platform, %					
Mobile	58%	48%	49%	49%	51%
Browser	42%	50%	50%	51%	48%
Övrigt	0%	2%	1%	1%	1%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	54%	51%	51%	52%	53%
Nordamerika	41%	44%	44%	44%	42%
Asien och Stillahavsområdet	4%	4%	4%	4%	4%
Övriga världen	1%	1%	1%	1%	1%

Antalet dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 29 procent och månatliga aktiva användare (MAU) ökade med 22 procent under första kvartalet 2021. Utvecklingen berodde främst på förvärvet av Hutch, men fick också stöd av framgångsrik marknadsföring, främst drivet av Forge of Empires. Exklusive Hutch, ökade DAU med 4 procent.

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) minskade med 6 procent under första kvartalet 2021 som ett resultat av inkluderingen av Hutch. Organisk ARPDau ökade med 4 procent jämfört med samma period föregående år, främst till följd av en bra intäktsutveckling för InnoGames portfölj.

De tre ledande titlarna har förändrats under kvartalet och är nu Forge of Empires, Elvenar och Top Drives – varav den senare är den mest framgångsrika titeln hittills för Hutch och ersatte Tribal Wars från föregående kvartal. Nettoomsättningen som genererades av dessa titlar uppgick till 68 procent, jämfört med föregående år med 75 procent, som ett resultat av fler titlar i portföljen.

I och med tillkomsten av Hutch ökade andelen mobilförsäljning till 58 procent av den totala omsättningen.

Det skedde inga väsentliga förändringar i intäktsfördelningen per marknad, med 95 procent av intäkterna genererade från Nordamerika och Europa, som är nyckelmarknader för de tre gamingbolagen.

## Esport

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	244	299	1 315
Försäljningstillväxt, %	-18%	-11%	-23%
Valutakurseffekter, %	-8%	4%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, % varav organisk tillväxt, %	-11%	-15%	-22%
EBIT	-117	-165	-288
EBITDA	-101	-148	-220
Justerad EBITDA	-82	-127	-163
Justerad EBITDA marginal, %	-33%	-43%	-12%

Under kvartalet minskade nettoomsättningen för esport-vertikalen med 18 procent till 244 Mkr (299) med en negativ valutakurseffekt om 8 procent. Den organiska tillväxten var -11 procent. Den minskade nettoomsättningen var främst ett resultat av att Master-, Challenger- och Openturneringar antingen flyttades online eller ställdes in, samt mindre aktiveringar från spelutgivarna till följd av coronapandemin.

ESL Gaming levererade och producerade med framgång tre Masterturneringar under kvartalet enligt plan – ett CS:GO-event (IEM Katowice) och två Dota 2 DPC-event (ESL One DPC CIS och DreamLeague DPC EU) – som samtliga anordnades som online-event.

ESL:s B2C-verksamheter (ESEA, ESL Play och liknande tjänster) upplevde en fortsatt stark tillväxt jämfört med föregående kvartal för månatliga aktiva användare som en följd av den pågående pandemin och förbättrade produkttegenskaper. Det långsiktiga målet är att lyfta B2C-verksamheten för att den ska ge ett mer meningsfullt bidrag och förbättra diversifieringen av ESL Gamings intäktsströmmar genom att utforska nya framväxande trender inom esport.

Under kvartalet accelererade esport-vertikalen investeringar i nya strategiska initiativ hänförliga till fortsatt expansion av ESL Gamings B2C och mobil esport produkter, digitaliseringen av traditionella sporter till esport produkter samt potentiell expansion i nya geografiska områden och marknader som påverkade justerad EBITDA med ungefär 25 Mkr.

Justerad EBITDA under kvartalet uppgick till -82 Mkr (-127), vilket motsvarar en marginal på -33 procent (-43). Den positiva utvecklingen drevs av fortsatta kostnadsbesparingar på grund av att online-evenemang har ersatt offline-evenemang. Därutöver påverkades justerad EBITDA av accelererade strategiska investeringar och försenad signering av några större sponsringskontrakt i slutet av kvartalet. Dessa kontrakt signerades istället under Kv2 2021.

EBITDA-justeringar om 19 Mkr (21) bestod av långsiktiga incitamentsprogram till ledningen om 10 Mkr (10) och transaktionskostnader för rörelseförvärv om 9 Mkr (8).

EBITDA uppgick till -101 Mkr (-148) under kvartalet.

Investeringar uppgick till 10 Mkr (13) under kvartalet som ett resultat av minskade investeringar av evenemang- och produktionsutrustning följt av ökade investeringar i B2C plattformar.

	Kv1 2021	Kv4 2020	Kv3 2020	Kv2 2020	Kv1 2020
Antal O&O properties	10	22	18	25	15
Master	3	6	2	5	2
Challenger	7	15	16	18	11
Open	-	1	-	2	2
Nettoomsättning per kategori, %					
Owned & operated	81%	75%	68%	59%	65%
Esports services	19%	25%	32%	41%	35%

Nettoomsättningen för O&O-properties ökade med 1 procent till 197 Mkr i kvartalet, inklusive negativa valutakurseffekter på 9 procent. Den organiska tillväxten var 10 procent. Omfattningen av och formatet på Master-evenemang har övergått till online och Open-evenemang har ställts in på grund av den pågående pandemin. Utgivarintäkterna har ökat i kvartalet, medan sponsortäkterna har minskat på grund av längre försäljningsprocesser vilket är ytterligare en effekt av den pågående pandemin. Den fortsatta positiva trenden för mediantäkter från de föregående kvartalen fortsatte även under första kvartalet 2021.

Nettoomsättningen för Esport Services (ESS) minskade med 54 procent till 47 Mkr, inklusive negativa valutakurseffekter med 4 procent. Den organiska nedgången var -50 procent på grund av försenade aktiveringsinitiativ bland utgivarna, till följd av den pågående pandemin. Trots det ligger fokus inom ESS kvar på att expandera och etablera mer strategiska relationer med utgivarna och bygga vidare på den positiva utvecklingen från de föregående kvartalen.



## Finansiell ställning

### Kassaflöde

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till -8 Mkr (-111) under kvartalet. Avskrivningar uppgick till 97 Mkr (72), varav 54 Mkr (31) är hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om 9 Mkr (72). Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 1 Mkr (-39).

### Investeringsaktiviteter

Nettoinvesteringar i VC-fonden som påverkar kassaflödet uppgick till 19 Mkr (5) under kvartalet. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till 53 Mkr (42) under kvartalet.

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -74 Mkr (-46).

### Finansieringsaktiviteter

Den fulltecknade företrädesemissionen som avslutades i februari försåg MTG med en likvid om 2 526 Mkr som användes för att återbetala brygglånefaciliteten om 1 800 Mkr den 17 februari 2021. I mars betalade MTG den säljrevers som upptogs i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames och som uppgick till 1 142 Mkr. I slutet av mars genomförde MTG en riktad emission i samband med att bolaget offentliggjorde undertecknandet av avtalet om att förvärva Ninja Kiwi. Likviden från emissionen uppgick till 1 079 Mkr. Kassaflöde från övriga finansieringsaktiviteter utgörs främst av leasingbetalningar. Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till 649 Mkr (-10).

Förändringar av likvida medel uppgick till 576 Mkr (-95).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 1 750 Mkr (1 806) vid periodens slut.

## Moderbolaget

Koncernens moderbolag, Modern Times Group MTG AB, ansvarar för koncernövergripande ledning, administration och finansiering.

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	16
Räntenetto och övrigt finansnetto	4	62	-33
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-26	33	-173

Räntenetto för kvartalet uppgick till -3 Mkr (-2). Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 12 Mkr (64) och övriga finansiella poster till -5 Mkr (0).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 1 081 Mkr (1 016) vid periodens slut.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 105 949 896 (76 190 509) och var exklusive de 304 880 B-aktier och de 130 000 C-aktier som MTG innehar i eget lager. Under kvartalet emitterades 627 431 nya B-aktier den 21 januari riktade till vissa säljare av Hutch Games, den 26 februari ytterligare 28 320 677 B-aktier till följd av MTG:s nyemission med företrädesrätt för befintliga aktieägare, sedan den 24 mars, 9 659 524 B-aktier i en riktad emission till svenska och internationella institutionella investerare och den 29 mars, 130 000 C-aktier för eget lager under intjänandeperioden av LTIP 2021.

## Övrig information

### Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport för koncernen har upprättats genom tillämpning av reglerna i IAS 34 Delårsrapportering och Årsredovisningslagen. Delårsrapporten för moderbolaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagens 9:e kapitel Delårsrapport.

Koncernens och moderbolagets finansiella rapporter har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen 2020.

Upplysningar enligt IAS 34.16A framkommer förutom i de finansiella rapporterna och dess tillhörande noter även i övriga delar av delårsrapporten.

### Transaktioner med närstående

Inga transaktioner mellan MTG och närstående har väsentligt påverkat koncernens ställning och resultat under perioden.

### Risker & osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar på vissa marknader, kommersiell risk i samband med expansionen till nya territorier, övrig politisk och regleringsmässig risk kopplad till förändringar i regler och lagar i de olika länder där bolaget har verksamheter, exponering mot valutakursförändringar, i synnerhet gällande den amerikanska dollarn och valutor peggade mot euron, samt framväxt av ny teknik och konkurrenter.

Koncernens esport-verksamhet är beroende av fortsatta samarbeten med spelutgivare. Koncernens spelutvecklingsverksamheter är beroende av sin förmåga att fortsätta utveckla framgångsrika titlar som lockar till sig betalande spelare. Ingen av de ovannämnda faktorerna står helt under koncernens kontroll.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2020, som finns tillgänglig på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

Stockholm den 29 april 2021

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Denna rapport har inte varit föremål för en översiktlig granskning av koncernens revisorer.

**Resultaträkning för koncernen i sammandrag**

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 011	924	3 997
Kostnad för sålda varor och tjänster	-464	-501	-1 777
<b>Bruttoresultat</b>	<b>548</b>	<b>423</b>	<b>2 219</b>
Försäljningskostnader	-296	-283	-1 062
Administrationskostnader	-296	-275	-1 130
Övriga rörelseintäkter	12	7	32
Övriga rörelsekostnader	-11	-12	-16
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	0	0	1
Jämförelsestörande poster	-	-3	-9
<b>EBIT/Rörelseresultat</b>	<b>-43</b>	<b>-142</b>	<b>35</b>
Räntenetto	-15	-1	-8
Övrigt finansnetto	-34	31	54
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-92</b>	<b>-112</b>	<b>81</b>
Skatt	-31	-20	-177
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>-124</b>	<b>-132</b>	<b>-96</b>
<b>Totalt resultat för perioden, hänförligt till:</b>			
Moderbolagets aktieägare	-124	-160	-228
Innehav utan bestämmande inflytande	1	28	132
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>-124</b>	<b>-132</b>	<b>-96</b>
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	-1,43	-2,10	-2,99
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	-1,43	-2,10	-2,99
<b>Antal aktier<sup>1)</sup></b>			
Utestående aktier vid periodens slut	105 949 896	76 190 509	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	86 826 622	76 190 509	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	86 869 643	76 190 509	76 190 509

1) Retroaktiv justering för nyemission med fondemissionselement

**Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag**

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
<b>Periodens resultat</b>	<b>-124</b>	<b>-132</b>	<b>-96</b>
<i>Övrigt totalresultat</i>			
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat</i>			
Årets omräkningsdifferenser	376	322	-314
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>252</b>	<b>191</b>	<b>-410</b>
<b>Summa totalresultat hänförligt till</b>			
Moderbolagets aktieägare	175	78	-421
Innehav utan bestämmande inflytande	77	112	11
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>252</b>	<b>191</b>	<b>-410</b>

**Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag**

(Mkr)	31 mar 2021	31 mar 2020	31 dec 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Goodwill	6 350	4 198	6 078
Övriga immateriella tillgångar	2 021	1 467	1 973
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>8 371</b>	<b>5 665</b>	<b>8 052</b>
<b>Summa materiella tillgångar</b>	<b>111</b>	<b>138</b>	<b>104</b>
Nyttjanderättstillgångar	123	139	129
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	326	228	272
Övriga finansiella tillgångar	229	305	242
<b>Summa finansiella tillgångar</b>	<b>554</b>	<b>533</b>	<b>514</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>9 159</b>	<b>6 475</b>	<b>8 799</b>
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Varulager	12	23	11
Övriga fordringar	776	1 278	837
Likvida medel	1 750	1 806	1 153
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>2 538</b>	<b>3 107</b>	<b>2 000</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>11 697</b>	<b>9 583</b>	<b>10 800</b>
<b>Eget kapital</b>			
Eget kapital	7 621	5 251	3 840
Innehav utan bestämmande inflytande	1 453	1 514	1 375
<b>Summa eget kapital</b>	<b>9 074</b>	<b>6 765</b>	<b>5 216</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Leasingskulder	83	104	90
<b>Summa långfristiga räntebärande skulder</b>	<b>83</b>	<b>104</b>	<b>90</b>
Avsättningar	698	567	706
Villkorad köpeskilling	623	384	589
<b>Summa långfristiga ej räntebärande skulder</b>	<b>1 321</b>	<b>950</b>	<b>1 295</b>
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>1 404</b>	<b>1 054</b>	<b>1 385</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Villkorad köpeskilling	11	-	11
Skulder till kreditinstitut	1	-	1 800
Leasingskulder	45	37	42
Övriga räntebärande skulder <sup>1)</sup>	-	-	1 144
Övriga ej räntebärande skulder	1 163	1 726	1 202
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>1 218</b>	<b>1 764</b>	<b>4 199</b>
<b>Summa skulder</b>	<b>2 623</b>	<b>2 818</b>	<b>5 584</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>11 697</b>	<b>9 583</b>	<b>10 800</b>

1) Kortfristig skuld i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames i december 2020, återbetald i mars 2021

**Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag**

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-8	-111	242
Förändringar i rörelsekapitalet	9	72	28
<b>Kassaflöde till/från rörelsen</b>	<b>1</b>	<b>-39</b>	<b>270</b>
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-19	-5	-2 263
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-53	-42	-208
Övrigt kassaflöde från/använt i investeringsaktiviteter	-2	0	0
<b>Kassaflöde från/använt i investeringsaktiviteter</b>	<b>-74</b>	<b>-46</b>	<b>-2 471</b>
Nettoförändring lån	-1 800	0	1 800
Återbetalning	-1 142	-	-
Nyemission	3 605	-	-
Utdelning till minoritetsägare	-	-	-188
Övrigt kassaflöde från/använt i finansiella aktiviteter	-14	-9	-55
<b>Kassaflöde från/använt i finansieringsaktiviteter</b>	<b>649</b>	<b>-10</b>	<b>1 558</b>
<b>Total förändring i likvida medel</b>	<b>576</b>	<b>-95</b>	<b>-644</b>
Likvida medel vid periodens början	1 153	1 824	1 824
Omräkningsdifferens likvida medel	21	77	-28
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>1 750</b>	<b>1 806</b>	<b>1 153</b>

**Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag**

(Mkr)	31 mar 2021	31 mar 2020	31 dec 2020
<b>Ingående balans</b>	<b>5 216</b>	<b>6 581</b>	<b>6 581</b>
Periodens resultat	-124	-132	-96
Övrigt totalresultat för perioden	376	322	-314
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>252</b>	<b>191</b>	<b>-410</b>
Effekter av aktieprogram	1	-1	-1
Återkallande av köpoptionsskuld till minoritet ESL	-	-	315
Avtal om att reglera förvärvad verksamhet med aktier	-	-	81
Förvärv från innehavare utan bestämmande inflytande i InnoGames	-	-	-1 162
Nyemission <sup>1)</sup>	3 605	-	-
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-	-5	-
Utdelning till innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-188
<b>Utgående balans</b>	<b>9 074</b>	<b>6 766</b>	<b>5 216</b>

1) Nyemission är presenterad efter avdrag för transaktionskostnader på 34 Mkr

**Moderbolagets resultaträkning i sammandrag**

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	16
<b>Bruttoresultat</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>16</b>
Administrationskostnader	-34	-33	-156
<b>EBIT/Rörelseresultat</b>	<b>-30</b>	<b>-29</b>	<b>-140</b>
Räntenetto och övrigt finansnetto	4	62	-33
<b>Resultat före skatt och bokslutsdispositioner</b>	<b>-26</b>	<b>33</b>	<b>-173</b>
Bokslutsdispositioner	-	-4	160
Skatt	0	0	-
<b>Periodens resultat</b>	<b>-25</b>	<b>29</b>	<b>-13</b>

Periodens resultat överensstämmer med Totalresultat för moderbolaget.

**Moderbolagets balansräkning i sammandrag**

(Mkr)	31 mar 2021	31 mar 2020	31 dec 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Aktiverade utgifter	1	1	1
Maskiner och inventarier	1	2	2
Aktier och andelar	7 813	5 849	7 813
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>7 815</b>	<b>5 852</b>	<b>7 815</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kortfristiga fordringar	442	21	207
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	1 081	1 016	516
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>1 524</b>	<b>1 037</b>	<b>723</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>9 339</b>	<b>6 889</b>	<b>8 538</b>
<b>Eget kapital</b>			
Bundet eget kapital	532	338	338
Fritt eget kapital	8 685	5 259	5 299
<b>Summa eget kapital</b>	<b>9 217</b>	<b>5 598</b>	<b>5 637</b>
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>43</b>	<b>115</b>	<b>43</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Räntebärande skulder	0	1 094	2 782
Ej räntebärande skulder	79	82	77
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>79</b>	<b>1 176</b>	<b>2 858</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>9 339</b>	<b>6 889</b>	<b>8 538</b>



## Verkligt värde på finansiella instrument

De redovisade värdena anses vara rimliga uppskattningar av verkligt värde för samtliga tillgångar och skulder, förutom aktier och investeringar i andra företag för vilka värderingsmetoden beskrivs nedan.

(Mkr)	31 mar 2021		31 mar 2020	
	Verkligt värde	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 3
<b>Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde</b>				
Aktier och investeringar i andra bolag	304	304	206	206
<b>Finansiella skulder till verkligt värde</b>				
Villkorad köpeskilling	634	634	384	384

## Värderingstekniker

**Aktier och investeringar i andra företag** – initialt anses anskaffningsvärdet vara en representativ uppskattning av verkligt värde. Därefter omvärderas investeringen till verkligt värde och vinster/förluster redovisas när det finns en efterföljande finansiering där en tredje part deltar och där priset per aktie i den finansieringen används eller när det finns en realiserad exit eller när det finns indikationer på att anskaffningsvärdet inte är representativ för verkligt värde och det finns tillräckligt med ny information för att mäta verkligt värde.

(Mkr)	31 mar 2021	31 mar 2020
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>252</b>	<b>198</b>
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	16	-
Förvärv	24	10
Försäljning	-	-6
Omräkningsdifferenser	13	3
<b>Utgående balans</b>	<b>304</b>	<b>206</b>

**Villkorad köpeskilling** – förväntade framtida värden diskonteras till nuvärde. Diskonteringsräntan är riskjusterad. De mest kritiska parametrarna vid värderingen är prognostiserad försäljningstillväxt och framtida rörelsemarginaler.

(Mkr)	31 mar 2021	31 mar 2020
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>600</b>	<b>377</b>
Reglerade betalningar	-	-15
Omvärdering	-4	-
Räntekostnader	-	2
Omräkningsdifferenser	38	20
<b>Utgående balans</b>	<b>634</b>	<b>384</b>

**Nettoomsättning och resultat per segment**

(Mkr)	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Kv1 2021	Kv1 2020	Kv1 2021	Kv1 2020	Kv1 2021	Kv1 2020	Kv1 2021	Kv1 2020
Nettoomsättning	244	299	767	625	0	0	1 011	924
EBIT	-117	-165	103	51	-28	-28	-43	-142
Resultat före skatt					-92	-112	-92	-112

## Alternativa resultatmått

Syftet med alternativa resultatmått är att underlätta analysen av affärsresultat och branschtrender som inte direkt kan härledas från de finansiella rapporterna. MTG använder följande alternativa resultatmått:

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättningen från organisk tillväxt

### Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTG:s underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
<b>EBIT</b>	<b>-43</b>	<b>-142</b>	<b>35</b>
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	75	50	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	22	88
<b>EBITDA</b>	<b>54</b>	<b>-69</b>	<b>319</b>
Jämförelsestörande poster	-	3	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	20
Långsiktigt incitamentsprogram	19	32	132
Förvärvskostnader	27	13	56
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>100</b>	<b>-21</b>	<b>535</b>

## Avstämning av försäljningstillväxt

Då huvuddelen av koncernens försäljning sker i andra valutor än rapporteringsvalutan (svenska kronor) och valutakurserna har varit relativt rörliga, analyseras försäljningen i organisk försäljningstillväxt. Organisk försäljningstillväxt representerar jämförbar försäljningstillväxt eller -minskning i svenska kronor och möjliggör diskussioner kring effekten av kursförändringar, förvärv och avyttringar. Tabellen nedan ger förändringen i organisk försäljningstillväxt avstämd med förändringen i totalt rapporterad försäljning.

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020
<b>Gaming</b>		
Organisk tillväxt	8%	-1%
Förvärvade/avvecklade enheter	24%	-
Valutakurseffekter	-9%	4%
Rapporterad tillväxt	23%	3%
<b>Esport</b>		
Organisk tillväxt	-11%	-15%
Förvärvade/avvecklade enheter		-
Valutakurseffekter	-8%	4%
Rapporterad tillväxt	-18%	-11%
<b>Totala verksamheter</b>		
Organisk tillväxt	2%	-6%
Förvärvade/avvecklade enheter	16%	-
Valutakurseffekter	-9%	4%
Rapporterad tillväxt	9%	-2%

## Definitioner

### AMA

Genomsnittligt antal tittare per minut (Average Minute Audience - AMA) som beräknas under en specifik tidsperiod eller ett programs varaktighet.

### ARPAU

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

### Challenger

Tävlingar i nivån under Master, med semi-professionella spelare.

### DAU

Daglig aktiv användare.

### EBIT/Rörelseresultat

Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto och skattekostnader.

### EBITDA

Periodens resultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto, skattekostnader och avskrivningar.

### ESS

Esport Services – Kontrakterade esporttjänster för tredje part, så som speltillverkare (game publishers).

### Justerad EBITDA

EBITDA, justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivning av kapitaliserat internt arbete.

### Jämförelsestörande poster

Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

### Master

Storskaliga tävlingar som lockar professionella globala spelare.

### MAU

Månatlig aktiv användare.

### Omräkningsvalutaeffekt

Omräkning från en valuta till en annan, ofta i samband med det finansiella resultatet för utländska dotterbolag till moderbolagets och/eller koncernens funktionella valuta.

### O&O

Owned & Operated – En oberoende enhet som kontrolleras och drivs inom gruppen.

### Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare.

### Organisk tillväxt

Förändringen i nettoomsättning jämfört med motsvarande period föregående år, exklusive förvärv, avyttringar och justerat för valutaeffekter.

**Transaktionsvalutaeffekt**

Effekten som valutakursfluktuationer kan ha på en avslutad transaktion innan avtalet löses. Det är växelkursen eller valutarisken som är specifikt förknippad med tidsfördröjningen mellan att handel eller ett kontrakt ingås och att det avslutas.

**UA**

Användarförvärv.

**Vinst per aktie**

Vinst per aktie uttrycks som resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare delat med det genomsnittliga antalet aktier.

# Aktieägarinformation

## Årsstämma 2021

Årsstämman för 2021 hålls tisdagen den 18 maj 2021 i Stockholm.

Till följd av den pågående coronapandemin har MTGs styrelse beslutat att årsstämman enbart bör ske genom poströstning i enlighet med den tillfälliga lagstiftningen. Det kommer inte att vara möjligt för aktieägarna att närvara på stämman personligen eller via ombud.

All information om årsstämman, däribland valberedningens förslag och tillhörande material finns på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

## Finansiell kalender

Punkt	Datum
Kvartalsrapport Kv1 2021	29 april 2021
Årsstämma 2021	18 maj 2021
Kvartalsrapport Kv2 2021	20 juli 2021
Kvartalsrapport Kv3 2021	28 oktober 2021

## Frågor?

Lars Torstensson, Chief Financial Officer and EVP Communications & IR

Direkt: +46 (0) 70-273 48 79, [lars.torstensson@mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

Oliver Carrà, Director of Public Relations & Public Affairs

Direkt: +46 (0) 70 464 44 44, [oliver.carra@mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Följ oss: [mtg.com](http://mtg.com) / [Twitter](https://twitter.com/mtg) / [LinkedIn](https://www.linkedin.com/company/mtg)

## Telefonkonferens

Företaget bjuder in till en telefonkonferens idag klockan 15:00 CEST. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska. Använd följande nummer för att delta i telefonkonferensen:

Sverige	+46 (0) 856 618 467
Storbritannien	+44 (0) 844 481 9752
USA	+1 646 741 3167
Std. Internationell	+44 (0) 2071 928 338
Pinkod	717 49 49



Modern Times Group MTG AB (Publ.) – org.nr: 556309-9158 – Telefon: +46 (0) 8-562 000 50

MTG (Modern Times Group MTG AB) är ett strategiskt förvärvs och driftsbolag för bolag inom esport- och gamingunderhållning. Bolaget grundades i Sverige och har sitt huvudkontor i Stockholm, och våra aktier (MTG A och MTG B) är noterade på Nasdaq Stockholm.

Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 29 april 2021 kl. 14.00 CET.



## Välpositionerat för tillväxt

- Gaming-vertikalen levererade ett stabilt kvartal, främst till följd av bra intäktsgenerering och inkludandet av Ninja Kiwi, en ledare inom Tower Defense-spel
- Esport-vertikalen återvände till en positiv omsättningstillväxt, drivet av en bra utveckling för både O&O och ESS. ESL Gaming anordnade sex helt digitala Masterturneringar och producerade framgångsrikt ytterligare en säsong av "Gamers Without Borders"
- MTG fortsatte att leverera i enlighet med sin Buy & Build-strategi i gaming-vertikalen och offentliggjorde förvärvet av PlaySimple, en snabbväxande, mycket lönsam indisk spelstudio och en av de globala ledarna inom den snabbt växande ordspelsgenren för mobilspel. Under andra kvartalet omsatte gaming-vertikalen på proformabasis 1 169 miljoner kronor, motsvarande en organisk tillväxt om 8 procent
- MTG bibehöll en hög nivå av strategiska investeringar i sin esport-vertikals produktportfölj och B2C-plattformar för att stärka sin position och diversifiera sitt nuvarande erbjudande inför en återgång till event med live-publik, som förväntas i slutet av 2021

### Finansiella höjdpunkter

- Nettoomsättningen ökade med 9 procent till 1 198 Mkr (1 096), eller 15 procent rensat för valutaeffekter. Organisk tillväxt uppgick till -3 procent
- Justerad EBITDA uppgick till 155 Mkr (167). Justeringar innefattade långsiktiga incitamentsprogram om 25 Mkr (60) och förvärvsrelaterade transaktionskostnader om 16 Mkr (3)
- EBITDA uppgick till 114 Mkr (104) och rörelseresultat (EBIT) till 12 Mkr (31)
- Resultat efter skatt om -11 Mkr (-19) motsvarande ett resultat per aktie, före utspädning, om -0,25 kr (-0,89)
- Likvida medel uppgick till 1 229 Mkr (1 571)

### Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 198	1 096	2 210	2 020	3 997
varav Gaming	810	743	1 578	1 368	2 682
varav Esport	388	353	632	652	1 315
EBIT	12	31	-31	-110	35
EBITDA	114	104	168	35	319
Justerad EBITDA	155	167	255	146	535
Periodens resultat	-11	-19	-135	-151	-96
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,25	-0,89	-1,55	-2,99	-2,99
Försäljningstillväxt, %	9%	0%	9%	-1%	-6%
Valutakurseffekter, %	-6%	0%	-9%	2%	-2%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	15%	0%	18%	-3%	-4%
varav organisk tillväxt, %	-3%	0%	2%	-3%	-4%

För ytterligare information kontakta Investor Relations på +46 (0) 70-273 48 79 eller [communications@mtg.com](mailto:communications@mtg.com)

## Koncernchefen har ordet

Det har gått över ett år sedan pandemin började påverka våra liv. För MTG har påverkan på våra två vertikaler skiljt sig åt. Vår gaming-vertikal har gynnats av att många människor stannat hemma vilket lett till fler nya användare och ett högre användarengagemang. Mot bakgrund av dessa gynnsamma grundförutsättningar börjar vi nu, som förväntat, stå inför starkare jämförelsetal. Vår esport-vertikal har å andra sidan drabbats hårt, men börjar nu förbättras som ett resultat av vår flexibla övergång till online-event och den gradvisa öppningen av allt fler samhällen. Till skillnad från gaming kommer esporten att stå inför en lättare jämförelse framåt.

Vår omsättning ökade med 15 procent rensat för valutaeffekter, med tvåsiffrig tillväxt i båda vertikaler. Justerad EBITDA var i stort sett oförändrad under kvartalet, eftersom högre vinst i vår gaming-vertikal motverkades av tidigare meddelade strategiska investeringar i esport-vertikalen.

De starka jämförelsetal som vi upplevde under andra kvartalet i vår gaming-vertikal kommer vi att fortsätta se påverka oss även i det tredje kvartalet. Mot den bakgrunden fortsätter vi framåt med vår strategi och känner oss mycket trygga när det gäller våra möjligheter på lång sikt. Gaming-vertikalen är mer diversifierad, med bättre kunnande och med en starkare pipeline av nya spel än någonsin tidigare. Vår esport-verksamhet fortsätter att påverkas av att det inte går att anordna events med live-publik, och vi ser fram emot att återigen kunna anordna dessa, vilket förväntas ske i slutet av 2021. Samtidigt fortsätter vi att investera för ett 2022 som förväntas bli mer normalt.

### Gaming – bygger en storskalig aktör

Arbetet för att ytterligare diversifiera vår gaming-vertikal genom strategiska förvärv har fortsatt. Den 1 juni lade vi till den starka IP:n Bloons till vår Casual Games-portfölj i samband med slutförandet av Ninja Kiwi-transaktionen. Den 2 juli offentliggjorde vi förvärvet av PlaySimple, en snabbväxande, mycket lönsam indisk spelstudio och en global ledare inom ordspelsgenren för mobila plattformar. Genom de förvärv som har gjorts de senaste åtta månaderna har MTG blivit en storskalig aktör i branschen och vår gaming-vertikal genererade proforma-intäkter och justerad EBITDA för andra kvartalet om cirka 1 169 Mkr respektive 367 Mkr, vilket motsvarar en organisk tillväxt om 8 procent.

Rent operativt har våra live-spel fortsatt att generera goda resultat. Gaming-intäkterna ökade med 14 procent vid oförändrade valutakurser, pådrivet av inkluderandet av Hutch och Ninja Kiwi. Den organiska försäljningstillväxten minskade främst till följd av de svåra jämförelsetalen. Vi förväntar oss att den här utvecklingen fortsätter in i tredje kvartalet 2021.

Förändringarna i Apples "Identifier for Advertisers" (IDFA) har nu varit i bruk i över två månader på Apple iOS. Den finansiella påverkan har hittills varit begränsad, men vi fortsätter att följa upp påverkan och vi ser positivt på det koncernövergripande samarbetet i frågan.

Vår pipeline av nya spel fortsatte att utvecklas väl under kvartalet, men med vissa förseningar på grund av identifierade förbättringsområden i de testlanserade titlarna. Vi ser fram emot att vår pipeline ska stärkas ytterligare genom tillskottet av PlaySimple.

## Esport – kommer tillbaka starkare än någonsin

Trots den fortsatta påverkan från pandemin ökade esport-intäkterna med 18 procent vid oförändrade valutakurser. Vi upprätthöll ett framgångsrikt online-schema för esport-turneringar, vilket togs mycket väl emot av fansen och med ett fortsatt engagemang från våra samarbetspartners.

ESL Gaming levererade och producerade med framgång sex Masterturneringar som var planerade som helt digitala event, däribland "DH Masters Spring 2021", "IEM Summer 2021" och "ESL One Summer 2021". Dessutom var vår ESS-verksamhet meningsfull; ESL Gaming producerade ytterligare en säsong av "Gamers Without Borders" samt ett "Rainbow Six"-liveevent i Paris. Därutöver inledde DreamHack Sports Games produktionen av "Olympic Virtual Series", som kommer löpa fram till OS i Tokyo. Rent allmänt fortsätter vi att tro att vi kommer att få se en återgång till live-publik i slutet av 2021.

Vi har byggt vidare på vår ledande ställning inom esport i avvaktan på ett mer normalt 2022, och vi fortsätter att göra accelererade investeringar för att bättre positionera och vässa vårt esportutbud och ta tillvara tillväxtpotentialer. Det omfattar expansionen av ESL Gamings esport-produkter för B2C och mobilt, digitaliseringen av traditionella sporter till esportprodukter samt förberedelser för en expansion till nya geografiska områden och marknader.

## Utsikter – välpositionerat för att ta tillvara möjligheter till tillväxt och värdeskapande

Samtidigt som det ännu väntar en del utmaningar framöver är vi optimistiska när det gäller båda våra vertikaler – och med all rätt.

Genom den framgångsrika expansionen av vår gaming-vertikal har vi nu en ännu större kompetens inom användarförvärv, live-ops och business intelligence i koncernen. Tillsammans med vår växande spelbarbas skapar det operativa synergier som kommer att hjälpa oss att förbli konkurrenskraftiga i den dynamiska gaming-branschen. Dessutom skapar en mycket stark pipeline av nya spel förutsättningar för en fortsatt organisk tillväxt för vår gaming-vertikal.

Trots att det förblir svårt att förutsäga utvecklingen för esport på kort sikt, förblir vi trygga med vår strategi och vår anpassningsförmåga. Pandemin kommer att påverka vår verksamhet under resten av 2021, men vi blir alltmer optimistiska om en återgång till en normal verksamhet 2022. Vi kommer att fortsätta att göra strategiska investeringar för att till fullo dra nytta av de utvecklingstrender som har växt fram under pandemin, och vi kommer att säkerställa att vi utnyttjar lärdomarna från att arrangera helt digitala event och att bedriva en mer plattformsbaserad verksamhetsmodell.

Ser vi framåt kommer vi att fortsätta att genomföra vår Buy & Build-strategi. Båda våra vertikaler har starka tillväxtprognoser, och vi förväntar oss att skapa värde för aktieägarna både genom organiska och oorganiska investeringar i såväl gaming som esport.

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

## Väsentliga händelser under och efter kvartalet

### 13 april – MTG publicerade sin års- och hållbarhetsredovisning för 2020

MTG:s års- och hållbarhetsredovisningen för räkenskapsåret 2020 publicerades som en kombinerad, samlad rapport och gjordes tillgänglig på engelska och svenska. Rapporten finns digitalt på mtg.com.

### 20 april – Dreamhack släppte ”DreamHack Beyond”

DreamHack släppte trailer, grafik och gameplay för den kostnadsfria hybridfestivalen och online-spelet, ”DreamHack Beyond”, ett interaktivt event som pågår den 24 till 31 juli, och innehåller temavärldar, över 20 festivalhallar, speldemos, turneringar en gång i timmen (inklusive Hearthstone och Rocket League), cosplay, live-streamad musik och mycket mer.

### 26 april – DreamHack i nytt samarbetsavtal med Epic Games rörande återkomsten av populärt esport-turneringsformat i Fortnite

DreamHack offentliggjorde ingåendet av ett samarbetsavtal med spelutgivaren Epic Games rörande återkomsten av turneringen ”DreamHack Open Featuring Fortnite” från 2020. Varje säsong av Fortnites tävlingskalender – vår, sommar och höst – kommer innehålla en ”DreamHack Open”-tävling med en prispott om 200 000 USD per tävling och kommer att livesändas på Twitch. Dessutom kommer det under 2021 att anordnas 18 evenemang under namnet ”Cash Cup Extra Presented by DreamHack”, en samling duo-turneringar där de bästa spelarna gör upp om en samlad prispott på över 17 000 USD per tävling.

### 28 april – ESL Gaming och Intel® offentliggjorde förlängningen av varumärkessamarbetet och firade 20 års esport-samarbete

ESL Gaming offentliggjorde förlängningen av sitt långa partnerskap med Intel® i vad som är det största varumärkessamarbetet hittills i esportens historia. Avtalsförlängningen innebär fortsatta leveranser av tekniska lösningar för att möjliggöra alla ESL Gamings turneringar och evenemang på professionell (pro) nivå. Det bryter också ny mark för Intel och ESL då partnerskapet nu expanderas till att inkludera ”DreamHack Open” och DreamHacks festivaler för första gången någonsin.

### 12 maj – Hutch omprofilerade sin titel F1 Manager till F1 Clash och lanserade 2021 års uppdatering

Hutch offentliggjorde omprofileringen av sin populära F1-titel samtidigt som bolaget också släppte en uppdatering för 2021 av spelet, med nya officiella förare, team och livréer tillsammans med 48 nya bildelar att samla på, tillsammans med förbättrad 3D-grafik samt förbättringar av spelet för att säkerställa en ännu mer spännande spelupplevelse.

### 14 maj – DHL förlängde ett framgångsrikt samarbete med ESL Gaming

DHL – som har varit Official Logistics Partner till ESL sedan 2018 – och ESL Gaming offentliggjorde en mångårig förlängning av sitt framgångsrika samarbete. Genom förlängningen fortsätter DHL sin omfattande delaktighet i esport. Det gamla avtalet som har byggt på en etablerad närvaro och framgångsrika aktiveringskampanjer i turneringsserien ”ESL One” under tidigare år ska expanderas till att omfatta hela ESL ”CS:GO Pro Tour”, alla ESL:s globala Dota 2-turneringar samt ”ESL Mobile”, ett helt nytt ekosystem för mobil esport.

## **18 maj – MTG höll sin årsstämma**

Årsstämman beslutade, i enlighet med alla förslag från styrelsen och valberedningen, om omval av Chris Carvalho, Simon Duffy, Gerhard Florin, Dawn Hudson, Marjorie Lao och Natalie Tydeman som styrelseledamöter, samt nyval av Simon Leung. Vidare valde årsstämman Simon Duffy till styrelseordförande.

## **1 juni – MTG slutförde förvärvet av Ninja Kiwi, den ledande studion inom Tower Defence-spel samt utgivare och skapare bakom Bloons**

MTG slutförde förvärvet av 100 procent av aktierna i den ledande studion inom Tower Defense-spel och utgivaren Ninja Kiwi Limited, vilket offentliggjordes genom ett pressmeddelande den 24 mars 2021. För vidare information se förvärvsnot på sida 21.

## **15 juni – Ninja Kiwi lanserade den nya titeln Bloons Pop!**

I juni gjorde Ninja Kiwi en testlansering av Bloons Pop! Det fick ett starkt mottagande av fansen i den lojala spelarbasen. Spelets är tillgängligt för både Apple iOS och Google Android-användare.

## **2 juli – MTG offentliggjorde förvärvet av den ledande ordspelsutvecklaren PlaySimple och redovisade proformasiffror för sin gaming-vertikal**

MTG offentliggjorde förvärvet av 100 procent av PlaySimple, en snabbväxande verksamhet med mycket god lönsamhet och en av de globala ledarna inom den attraktiva ordspelsgenren för mobila plattformar, med bas i Bangalore i Indien, för en initial köpeskillning uppgående till cirka 3 090 Mkr (på kontant- och skuldfri basis) och resultatbaserade tilläggsköpeskillningar uppgående till ett förväntat värde om sammanlagt 1 287 Mkr. Som en del av offentliggörandet redovisade MTG proformasiffror för sin gaming-vertikal. MTG förväntar sig att slutföra transaktionen den 29 juli, eller då närliggande datum, 2021.

## **2 juli – MTG håller en extra bolagsstämma den 28 juli 2021**

MTG:s styrelse har kallat till en extra bolagsstämma som hålls den 28 juli 2021 i syfte att besluta om bland annat en riktad nyemission av C-aktier samt överlåtelse av B-aktier.

Med anledning av coronapandemin har styrelsen beslutat att den extra bolagsstämman enbart ska genomföras genom poströstning i enlighet med den tillfälliga lagstiftningen. Det kommer inte att vara möjligt för aktieägare att delta fysiskt eller via ombud på den extra bolagsstämman. All information relaterat till den extra bolagsstämman, inklusive kallelsen, finns på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

En fullständig översikt över MTG:s meddelanden och rapporter finns på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

## Koncernens finansiella sammanfattning

### Nettoomsättning

Koncernens nettoomsättning ökade under kvartalet med 9 procent till 1 198 Mkr (1 096), eller 15 procent rensat för valutaeffekter. Organisk tillväxt uppgick till -3 procent. Gaming-vertikalens nettoomsättning ökade med 9 procent, eller 14 procent rensat för valutaeffekter, drivet av förvärven av Hutch och Ninja Kiwi som anslöt sig till koncernen i slutet av december 2020 respektive juni 2021. Den organiska nettoomsättningen minskade med 14 procent, till stor del på grund av starka jämförelsetal i andra kvartalet 2020, som inkluderar den inledande påverkan av nedstängningarna i coronavirusets kölvatten. Esport-vertikalens nettoomsättning ökade med 10 procent, eller 18 procent rensat för valutaeffekter, främst tack vare större ESS-produktioner.

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 198	1 096	2 210	2 020	3 997
varav Gaming	810	743	1 578	1 368	2 682
varav Esport	388	353	632	652	1 315
Försäljningstillväxt, %	9%	0%	9%	-1%	-6%
Valutakurseffekter, %	-6%	0%	-9%	2%	-2%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	15%	0%	18%	-3%	-4%
varav organisk tillväxt, %	-3%	0%	2%	-3%	-4%

### Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

Justerad EBITDA för koncernen uppgick till 155 Mkr (167), vilket motsvarar en marginal på 13 procent (15) då ökade vinster i gaming-vertikalen mer än uppvägdes av ökade förluster i esport-vertikalen på grund av strategiska investeringar.

EBITDA-justeringar om 41 Mkr (63) bestod av långsiktiga incitamentsprogram (LTI) på 25 Mkr (60) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 16 Mkr (3).

Koncernens EBITDA uppgick till 114 Mkr (104), till följd av ett högre resultat inom gaming, tack vare mer normaliserade LTI-kostnader, delvis motverkat av ökade förluster inom esport.

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -25 Mkr (-30).

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
EBIT	12	31	-31	-110	35
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	81	49	156	100	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	23	43	45	88
EBITDA	114	104	168	35	319
Jämförelsestörande poster	-	0	-	3	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	-	-	20
Långsiktigt incitamentsprogram	25	60	44	92	132
Förvärvskostnader	16	3	43	16	56
Justerad EBITDA	155	167	255	146	535
varav Gaming	228	211	432	343	800
varav Esport	-48	-15	-130	-142	-163
varav Centrala verksamheter	-25	-30	-47	-56	-102
Justerad EBITDA marginal, %	13%	15%	12%	7%	13%

Avskrivningar uppgick till 102 Mkr (73) och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om 54 Mkr (30). Exklusive avskrivning på övervärden låg avskrivningarna något högre, 48 Mkr (43).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) uppgick till 12 Mkr (31), vilket motsvarar en EBIT-marginal om 1 (3) procent. Rörelsekostnader före avskrivningar ökade med 9 procent till 1 084 Mkr (992).

### **Finansnetto och periodens nettoresultat**

Finansnetto uppgick till 26 Mkr (-29), främst till följd av valutakursförändringar. Räntekostnader uppgick till 1 Mkr (3). Koncernens skattekostnad uppgick till 49 Mkr (21), vilket resulterade i ett nettoresultat för perioden om -11 Mkr (-19).

### **VC fond-investeringar**

MTG:s VC-fond har hittills investerat totalt 256 Mkr (30 miljoner USD). Under kvartalet gjorde MTG ytterligare en investering om 26 Mkr (3 miljoner USD) i Joyride, en lovande casual competitive spelplattform för mobil-spelare. MTG har hittills investerat i 21 portföljbolag genom sin VC-fond för att komplettera sitt majoritetsinnehav i ESL Gaming, DreamHack Sports Games, Kongregate, InnoGames, Hutch och Ninja Kiwi. Tillgångarna i portföljen omfattar allt från nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, inklusive narrativgenren, tävlingsinriktade och sociala MMO:s (massively multiplayer online) samt plattformar för spelutveckling i USA och Europa, till renodlade esport-fokuserade företag.

## Segmentsöversikt

### Gaming

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	810	743	1 578	1 368	2 682
Försäljningstillväxt, %	9%	15%	15%	9%	6%
Valutakurseffekter, %	-5%	0%	-7%	2%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, % varav organisk tillväxt, %	14%	15%	22%	7%	7%
	-14%	15%	-3%	7%	7%
EBIT	122	105	224	156	436
EBITDA	209	160	392	265	648
Justerad EBITDA	228	211	432	343	800
Justerad EBITDA marginal, %	28%	28%	27%	25%	30%

Nettoomsättningen för gaming-vertikalen ökade med 9 procent till 810 Mkr (743) med en negativ valutakurseffekt om 5 procent, vilket resulterade i tillväxt om 14 procent vid oförändrade valutakurser. Organisk tillväxt var -14 procent.

Justerad EBITDA ökade med 8 procent till 228 Mkr (211), vilket motsvarar en marginal på 28 procent (28), främst med stöd av de senaste tillskotten genom nyligen gjorda förvärv, samt en underliggande justerad EBITDA-tillväxt.

InnoGames viktigaste titlar och portfölj av klassiska spel levererade ett stabilt resultat. Hutch populära titel F1 Clash upplevde en starkare tillströmning av kunder och ökade intäkter med stöd av högre marknadsföring i och med säsongstarten för FIA Formula One World Championship 2021. Ninja Kiwis Bloons TD6 behöll ett högt engagemang inom sin spelarbas och lägre säsongeffekter än normalt.

MTG:s pipeline av nya spel fortsatte att utvecklas väl, men med vissa förseningar på grund av identifierade förbättringsområden i de testlanserade titlarna. InnoGames har för närvarande två spel, Rise of Cultures och Lost Survivors, under testlansering. Ninja Kiwi gjorde i slutet av kvartalet en testlansering av ett spel, Bloons Pop!, med lovande resultat, medan Hutch tidigare testlanserade titel, Puzzle Heist, hittills inte har gått som förväntat. Respektive företag fortsätter att övervaka framstegen noggrant, samtidigt som de finslipar funktionerna och fortlopande lägger till marknader och innehåll. Totalt är fyra spel under testlansering.

EBITDA-justeringar om 19 Mkr (52) bestod av långsiktiga incitamentsprogram på 13 Mkr (51) hänförliga till de pågående planerna samt transaktionskostnader för rörelseförvärv på 6 Mkr (0). EBITDA uppgick till 209 Mkr (160).

Investeringar uppgick till 47 Mkr (34), drivet av att det är fler spel under utveckling och fler företag som blir en del av gaming-vertikalen.



	Kv2 2021	Kv1 2021	Kv4 2020	Kv3 2020	Kv2 2020
DAU, miljoner <sup>1</sup>	4,3	4,2	2,2	2,2	2,5
MAU, miljoner <sup>1</sup>	24,6	26,0	9,3	9,4	12,0
ARPDau, kr <sup>1</sup>	2,7	2,2	3,2	3,4	3,3
Omsättning av topp 3-spel, %	66%	68%	75%	80%	77%
Nettoomsättning per platform, %					
Mobile	61%	58%	48%	49%	49%
Browser	39%	42%	50%	50%	51%
Övrigt	0%	0%	2%	1%	1%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	51%	54%	51%	51%	52%
Nordamerika	42%	41%	44%	44%	44%
Asien och Stillahavsområdet	5%	4%	4%	4%	4%
Övriga världen	1%	1%	1%	1%	1%

1) Kv1 DAU, MAU och ARPDau blev korrigerade i Kv2

Dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 69 procent och månatliga aktiva användare (MAU) ökade med 104 procent. Utvecklingen berodde till stor del på inkluderingen av Hutch och Ninja Kiwi, och genom utökningen med dessa företag har MTG etablerat en betydligt bredare användarbas för intäktsgenerering. Underliggande DAU och MAU minskade något, främst hänförligt till den starka ökningen av antalet användare under den första vågen av nedstängningar 2020.

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) minskade med 17 procent som ett resultat av starka jämförelsetal och inkluderingen av Hutch samt Ninja Kiwi. Organisk ARPDau minskade med 10 procent jämfört med samma period föregående år, främst till följd av den höga aktiviteten föregående år.

De tre ledande titlarna har förändrats under kvartalet och är nu Forge of Empires, Elvenar och F1 Clash, varav den senare ersatte Top Drives. Nettoomsättningen som genererades av dessa titlar, som en andel av gaming-vertikalens totala nettoomsättning, minskade till 66 procent (77), som ett resultat av en betydligt förbättrad diversifiering i gaming-vertikalen, med en bredare portfölj av spel och bolag.

Andelen mobilförsäljning ökade till 61 procent (49) av den totala omsättningen genom utökningen med Hutch och Ninja Kiwi.

Under kvartalet var nettoomsättningen per geografiskt område stabil. Nordamerika och Europa är och fortsätter vara MTG:s målmarknader för gaming-vertikalen.

## Esport

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	388	353	632	652	1 315
Försäljningstillväxt, %	10%	-21%	-3%	-16%	-23%
Valutakurseffekter, %	-8%	0%	-8%	2%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	18%	-21%	5%	-18%	-22%
varav organisk tillväxt, %	18%	-21%	5%	-18%	-22%
EBIT	-83	-44	-201	-209	-288
EBITDA	-69	-26	-170	-175	-220
Justerad EBITDA	-48	-15	-130	-142	-163
Justerad EBITDA marginal, %	-12%	-4%	-21%	-22%	-12%

Nettoomsättningen för esport-vertikalen ökade med 10 procent till 388 Mkr (353), med en negativ valutakurseffekt om 8 procent. Organisk tillväxt var 18 procent. Den positiva nettoomsättningsutvecklingen berodde till stor del på stark prestation inom ESL Gamings ESS-verksamhet och lättare jämförelser med 2020.

Som planerat levererade och producerade ESL Gaming under kvartalet 6 Masterturneringar med framgång. Samtliga O&O-event producerades online. Betydande ESS-event var "Gamers Without Borders" och "Six Invitational 2021". ESL fortsätter att utöka sina investeringar i mobilspelstävlingar och uppnådde starka nyckeltal för engagemang i kvartalet vilket uppmuntrar till vidareutveckling.

DreamHack Sport Games levererade med framgång ett flertal online-serier som en del av det pågående arbetet inom e-fotbolls- och e-golfligorna, samt ESS-produktionen, "Olympic Virtual Series", för Internationella olympiska kommitténs räkning.

Justerad EBITDA uppgick till -48 Mkr (-15), vilket motsvarar en marginal på -12 procent (-4). Lönsamheten påverkades negativt, främst på grund av accelererade strategiska investeringar i B2C och esport-produkter för mobila enheter, digitaliseringen av traditionella sporter till esport-produkter samt förberedelser för en expansion till nya geografiska områden och marknader.

EBITDA-justeringarna om 21 (11) Mkr bestod av kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om 10 Mkr (9) samt transaktionskostnader för rörelseförvärv 11 Mkr (2). EBITDA uppgick till -69 Mkr (-26).

Investeringar uppgick till 13 Mkr (10), främst till följd av fortsatta investeringar i studionproduktioner från ESL Gaming.

	Kv2 2021	Kv1 2021	Kv4 2020	Kv3 2020	Kv2 2020
Antal O&O properties	26	10	22	18	25
Master	6	3	6	2	5
Challenger	20	7	15	16	18
Open	-	-	1	-	2
Nettoomsättning per kategori, %					
Owned & operated	52%	81%	75%	68%	59%
Esport services	48%	19%	25%	32%	41%

Nettoomsättningen inom Own & Operated (O&O) minskade med 2 procent till 202 Mkr, inklusive en negativ valutakurseffekt om 8 procent. Den organiska tillväxten var 6 procent till följd av förnyade sponsringsavtal med stora sponsorer, såsom Intel, DHL och Monster.

Nettoomsättningen inom Esports Services (ESS) ökade med 27 procent till 186 Mkr, inklusive en negativ valutakurseffekt om 9 procent. Den organiska tillväxten var 36 procent till följd av större ESS-produktioner.

## Finansiell ställning

### Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till -3 Mkr (164). Långsiktiga incitamentsprogram till ledningen, uppgående till 85 Mkr, har betalats ut av gaming-vertikalen under kvartalet. Kostnaden för det fyraåriga programmet har reserverats för på kvartalsbasis, och under kvartalet har den första delen av programmet betalats ut. Avskrivningar uppgick till 102 Mkr (73), varav 54 Mkr (30) är hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv (PPA). Ökningen är hänförlig till förvärven av Hutch och Ninja Kiwi.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om -9 Mkr (-43). Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -12 Mkr (121).

### Investeringsaktiviteter

Kassaflöde som använts i investeringsaktiviteter inkluderar den kontanta betalningen för förvärvet av Ninja Kiwi om 507 Mkr samt den slutliga betalningen för förvärvet av Hutch om 30 Mkr.

Nettoinvesteringar i VC-fonden som påverkar kassaflödet uppgick till 28 Mkr (0), varav 26 Mkr var ett konvertibelt lån. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till 59 Mkr (44).

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -624 Mkr (-81).

### Finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till 128 Mkr (-202), främst från ett kapitaltillskott från minoritetsägare till gaming-vertikalen om 154 Mkr, som en följd av saminvesteringen i nyligen gjorda förvärv.

Förändringar av likvida medel uppgick till -508 Mkr (-162).

Koncernen hade likvida medel motsvarande 1 229 Mkr (1 571) vid periodens slut.

## Moderbolaget

Koncernens moderbolag, Modern Times Group MTG AB, ansvarar för koncernövergripande ledning, administration och finansiering.

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	7	8	16
Räntenetto och övrigt finansnetto	-1	-52	3	10	-33
Resultat föreskatt och bokslutsdispositioner	-26	-81	-51	-47	-173

Räntenetto och övrigt finansnetto för kvartalet uppgick till -1 Mkr (-52), där ränteintäkter uppgick till 4 Mkr (-1) och valutaeffekter uppgick till -5 Mkr (-51).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 632 Mkr (864) vid periodens slut.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 110 385 832 (76 190 509) och var exklusive de 304 880 B-aktier och de 130 000 C-aktier som MTG innehar i eget lager. Den 4 juni emitterades totalt 4 435 936 nya B-aktier till säljarna av Ninja Kiwi.

## Övrig information

### Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport för koncernen har upprättats genom tillämpning av reglerna i IAS 34 Delårsrapportering och Årsredovisningslagen. Delårsrapporten för moderbolaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagens 9:e kapitel Delårsrapport.

Koncernens och moderbolagets finansiella rapporter har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen 2020.

Upplysningar enligt IAS 34.16A framkommer förutom i de finansiella rapporterna och dess tillhörande noter även i övriga delar av delårsrapporten.

### Transaktioner med närstående

Inga transaktioner mellan MTG och närstående har väsentligt påverkat koncernens ställning och resultat under perioden.

### Risker & osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar på vissa marknader, kommersiell risk i samband med expansionen till nya territorier, övrig politisk och regleringsmässig risk kopplad till förändringar i regler och lagar i de olika länder där bolaget har verksamheter, exponering mot valutakursförändringar, i synnerhet gällande den amerikanska dollarn och valutor peggade mot euron, framväxt av ny teknik och konkurrenter, samt cyberattacker.

Koncernens esport-verksamhet är beroende av fortsatta samarbeten med spelutgivare. Koncernens spelutvecklingsverksamheter är beroende av sin förmåga att fortsätta utveckla framgångsrika titlar som lockar till sig betalande spelare. Ingen av de ovannämnda faktorerna står helt under koncernens kontroll.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2020, som finns tillgänglig på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

Stockholm den 20 juli 2021

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Denna rapport har inte varit föremål för en översiktlig granskning av koncernens revisorer.

**Resultaträkning för koncernen i sammandrag**

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 198	1 096	2 210	2 020	3 997
Kostnad för sålda varor och tjänster	-595	-506	-1 059	-1 007	-1 777
<b>Bruttoresultat</b>	<b>603</b>	<b>590</b>	<b>1 151</b>	<b>1 013</b>	<b>2 219</b>
Försäljningskostnader	-293	-308	-589	-591	-1 062
Administrationskostnader	-274	-267	-570	-542	-1 130
Övriga rörelseintäkter	4	7	16	14	32
Övriga rörelsekostnader	-28	11	-39	-1	-16
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	0	0	-1	0	1
Jämförelsestörande poster	-	0	-	-3	-9
<b>EBIT/Rörelseresultat</b>	<b>12</b>	<b>31</b>	<b>-31</b>	<b>-110</b>	<b>35</b>
Räntenetto	-1	-3	-16	-5	-8
Övrigt finansnetto	27	-26	-7	5	54
<b>Resultat före skatt</b>	<b>38</b>	<b>3</b>	<b>-55</b>	<b>-110</b>	<b>81</b>
Skatt	-49	-21	-80	-41	-177
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>-11</b>	<b>-19</b>	<b>-135</b>	<b>-151</b>	<b>-96</b>
<b>Totalt resultat för perioden, hänförligt till:</b>					
Moderbolagets aktieägare	-26	-68	-151	-227	-228
Innehav utan bestämmande inflytande	15	49	16	76	132
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>-11</b>	<b>-19</b>	<b>-135</b>	<b>-151</b>	<b>-96</b>
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	-0,25	-0,89	-1,55	-2,99	-2,99
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,25	-0,89	-1,55	-2,99	-2,99
<b>Antal aktier<sup>1</sup></b>					
Utestående aktier vid periodens slut	110 385 832	76 190 509	110 385 832	76 190 509	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	107 217 306	76 190 509	97 078 292	76 190 509	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	107 341 988	76 190 509	97 167 658	76 190 509	76 190 509

1) Retroaktiv justering för nyemission med fondemissionselement

**Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag**

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
<b>Periodens resultat</b>	<b>-11</b>	<b>-19</b>	<b>-135</b>	<b>-151</b>	<b>-96</b>
Övrigt totalresultat					
Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat					
Årets omräkningsdifferenser	-150	-311	226	11	-314
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-161</b>	<b>-330</b>	<b>91</b>	<b>-139</b>	<b>-410</b>
Summa totalresultat hänförligt till					
Moderbolagets aktieägare	-147	-303	28	-224	-421
Innehav utan bestämmande inflytande	-14	-28	63	85	11
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-161</b>	<b>-330</b>	<b>91</b>	<b>-140</b>	<b>-410</b>

## Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2021	30 jun 2020	31 dec 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Goodwill	7 460	3 976	6 078
Övriga immateriella tillgångar	2 394	1 377	1 973
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>9 854</b>	<b>5 354</b>	<b>8 052</b>
<b>Summa materiella tillgångar</b>	<b>120</b>	<b>125</b>	<b>104</b>
Nyttjanderättstillgångar	130	132	129
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	322	220	272
Övriga finansiella tillgångar	255	293	242
<b>Summa finansiella tillgångar</b>	<b>577</b>	<b>513</b>	<b>514</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>10 680</b>	<b>6 124</b>	<b>8 799</b>
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Varulager	12	32	11
Övriga fordringar	920	1 215	837
Likvida medel	1 229	1 571	1 153
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>2 161</b>	<b>2 818</b>	<b>2 000</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>12 842</b>	<b>8 941</b>	<b>10 800</b>
<b>Eget kapital</b>			
Eget kapital	7 925	4 948	3 840
Innehav utan bestämmande inflytande	1 679	1 299	1 375
<b>Summa eget kapital</b>	<b>9 604</b>	<b>6 247</b>	<b>5 216</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Leasingskulder	89	98	90
<b>Summa långfristiga räntebärande skulder</b>	<b>89</b>	<b>98</b>	<b>90</b>
Avsättningar	718	579	706
Villkorad köpeskilling	719	345	589
Övriga ej räntebärande skulder	-	2	-
<b>Summa långfristiga ej räntebärande skulder</b>	<b>1 436</b>	<b>926</b>	<b>1 295</b>
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>1 526</b>	<b>1 024</b>	<b>1 385</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Villkorad köpeskilling	271	-	11
Skulder till kreditinstitut	1	-	1 800
Leasingskulder	45	36	42
Övriga räntebärande skulder	97	-	1,144 <sup>1</sup>
Övriga ej räntebärande skulder	1 299	1 635	1 202
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>1 713</b>	<b>1 670</b>	<b>4 199</b>
<b>Summa skulder</b>	<b>3 238</b>	<b>2 694</b>	<b>5 584</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>12 842</b>	<b>8 941</b>	<b>10 800</b>

1) Kortfristig skuld i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames i december 2020, återbetald i mars 2021



## Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-3	164	-12	53	242
Förändringar i rörelsekapitalet	-9	-43	0	29	28
<b>Kassaflöde till/från rörelsen</b>	<b>-12</b>	<b>121</b>	<b>-11</b>	<b>82</b>	<b>270</b>
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-539	-38	-558	-42	-2 263
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-59	-44	-112	-86	-208
Övrigt kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	-26	1	-28	1	0
<b>Kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter</b>	<b>-624</b>	<b>-81</b>	<b>-698</b>	<b>-127</b>	<b>-2 471</b>
Nettoförändring lån	0	0	-1 800	0	1 800
Återbetalning revers	-	-	-1 142	-	-
Nyemission	-	-	3 605	-	-
Kapitaltillskott från innehav utan bestämmande inflytande	154	-	154	-	-
Utdelning till minoritetsägare	-	-188	-	-188	-188
Övrigt kassaflöde från/ använt i finansiella aktiviteter	-26	-14	-40	-23	-55
<b>Kassaflöde från/ använt i finansieringsaktiviteter</b>	<b>128</b>	<b>-202</b>	<b>777</b>	<b>-211</b>	<b>1 558</b>
<b>Total förändring i likvida medel</b>	<b>-508</b>	<b>-162</b>	<b>68</b>	<b>-257</b>	<b>-644</b>
<b>Likvida medel vid periodens början</b>	<b>1 750</b>	<b>1 806</b>	<b>1 153</b>	<b>1 824</b>	<b>1 824</b>
Omräkningsdifferens likvida medel	-12	-73	9	3	-28
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>1 229</b>	<b>1 571</b>	<b>1 229</b>	<b>1 571</b>	<b>1 153</b>

## Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2021	30 jun 2020	31 dec 2020
<b>Ingående balans</b>	<b>5 216</b>	<b>6 581</b>	<b>6 581</b>
Periodens resultat	-135	-151	-96
Övrigt totalresultat för perioden	226	11	-314
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>91</b>	<b>-140</b>	<b>-410</b>
Effekter av aktieprogram	3	-1	-1
Återkallande av köpoptionsskuld till minoritet ESL	-	-	315
Avtal om att reglera förvärvad verksamhet med aktier	-	-	81
Förvärv från innehavare utan bestämmande inflytande i InnoGames	-	-	-1 162
Nyemission <sup>1</sup>	4 140	-	-
Kapitaltillskott från innehav utan bestämmande inflytande	154	-	-
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-	-5	-
Utdelning till innehav utan bestämmande inflytande	-	-188	-188
<b>Utgående balans</b>	<b>9 604</b>	<b>6 247</b>	<b>5 216</b>

1) Nyemission är presenterad efter avdrag för transaktionskostnader på 40 Mkr

**Moderbolagets resultaträkning i sammandrag**

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	7	8	16
<b>Bruttoresultat</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>16</b>
Administrationskostnader	-28	-32	-62	-65	-156
<b>EBIT/Rörelseresultat</b>	<b>-25</b>	<b>-28</b>	<b>-55</b>	<b>-57</b>	<b>-140</b>
Räntenetto och övrigt finansnetto	-1	-52	3	10	-33
<b>Resultat före skatt och bokslutsdispositioner</b>	<b>-26</b>	<b>-81</b>	<b>-51</b>	<b>-47</b>	<b>-173</b>
Bokslutsdispositioner	-	-	-	-4	160
Skatt	-	-	-	-	-
<b>Periodens resultat</b>	<b>-26</b>	<b>-81</b>	<b>-51</b>	<b>-51</b>	<b>-13</b>

Periodens resultat överensstämmer med Totalresultat för moderbolaget.

**Moderbolagets balansräkning i sammandrag**

(Mkr)	30 jun 2021	30 jun 2020	31 dec 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Aktiverade utgifter	1	1	1
Maskiner och inventarier	1	2	2
Aktier och andelar	9 363	5 849	7 813
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>9 365</b>	<b>5 852</b>	<b>7 815</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kortfristiga fordringar	25	28	207
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	632	864	516
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>657</b>	<b>892</b>	<b>723</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>10 022</b>	<b>6 744</b>	<b>8 538</b>
<b>Eget kapital</b>			
Bundet eget kapital	532	338	338
Fritt eget kapital	9 195	5 179	5 299
<b>Summa eget kapital</b>	<b>9 727</b>	<b>5 517</b>	<b>5 637</b>
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>43</b>	<b>115</b>	<b>43</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Räntebärande skulder	185	1 052	2 782
Ej räntebärande skulder	68	60	77
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>252</b>	<b>1 112</b>	<b>2 858</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>10 022</b>	<b>6 744</b>	<b>8 538</b>

## Verkligt värde på finansiella instrument

De redovisade värdena anses vara rimliga uppskattningar av verkligt värde för samtliga tillgångar och skulder, förutom aktier och investeringar i andra företag för vilka värderingsmetoden beskrivs nedan.

(Mkr)	30 jun 2021		30 jun 2020	
	Verkligt värde	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 3
<b>Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde</b>				
Aktier och investeringar i andra bolag	301	301	200	200
<b>Finansiella skulder till verkligt värde</b>				
Villkorad köpeskilling	990	990	345	345

## Värderingstekniker

**Aktier och investeringar i andra företag** – initialt anses anskaffningsvärdet vara en representativ uppskattning av verkligt värde. Därefter omvärderas investeringen till verkligt värde och vinster/förluster redovisas när det finns en efterföljande finansiering där en tredje part deltar och där priset per aktie i den finansieringen används eller när det finns en realiserad exit eller när det finns indikationer på att anskaffningsvärdet inte är representativ för verkligt värde och det finns tillräckligt med ny information för att mäta verkligt värde.

(Mkr)	30 jun 2021	30 jun 2020
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>252</b>	<b>198</b>
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	16	-3
Förvärv	26	10
Försäljning	-	-6
Omräkningsdifferenser	7	0
<b>Utgående balans</b>	<b>301</b>	<b>200</b>

**Villkorad köpeskilling** – förväntade framtida värden diskonteras till nuvärde. Diskonteringsräntan är riskjusterad. De mest kritiska parametrarna vid värderingen är prognostiserad försäljningstillväxt och framtida rörelsemarginaler.

(Mkr)	30 jun 2021	30 jun 2020
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>600</b>	<b>377</b>
Årets förvärv	389	-
Reglerade betalningar	-11	-38
Omvärdering	-6	-
Räntekostnader	0	4
Omräkningsdifferenser	17	2
<b>Utgående balans</b>	<b>990</b>	<b>345</b>

**Nettoomsättning och resultat per segment**

(Mkr)	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Kv2 2021	Kv2 2020	Kv2 2021	Kv2 2020	Kv2 2021	Kv2 2020	Kv2 2021	Kv2 2020
Nettoomsättning	388	353	810	743	0	0	1 198	1 096
EBIT	-83	-44	122	105	-27	-30	12	31
Resultat före skatt					38	3	38	3

(Mkr)	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020
Nettoomsättning	632	652	1 578	1 368	0	0	2 210	2 020
EBIT	-201	-209	224	156	-55	-57	-31	-110
Resultat före skatt					-55	-110	-55	-110

## Förvärv

### Förvärvade verksamheter 2021

Mkr	Ninja Kiwi
Kontant betalning	583
Betalning med MTG aktier	541
Villkorade köpeskillingar och övriga regleringar, obetalda	487
<b>Summa köpeskilling</b>	<b>1 611</b>
<b>Redovisade identifierbara tillgångar och skulder</b>	
Nettotillgångar	60
Likvida medel	76
Uppskjuten skattefordran/skuld	-97
Immateriella anläggningstillgångar	400
<b>Netto identifierbara tillgångar och skulder</b>	<b>439</b>
Goodwill	1 172
<b>Totalt värde</b>	<b>1 611</b>

### Kontant köpeskilling

Mkr	Ninja Kiwi
Kontant betalning	583
Likvida medel i förvärvade bolag	-76
<b>Kontant köpeskilling</b>	<b>507</b>

### Ninja Kiwi

Koncernen slutförde förvärvet av 100 procent av aktierna i Ninja Kiwi Ltd. den 1 juni. Ninja Kiwi är den Nya Zeelands-baserade ledande utvecklaren och utgivaren av Tower Defense-spel för mobil. Ninja Kiwi har en diversifierad spelportfölj som består av över 25 premium- och gratis-spel som företaget har lyckats förnya genom att bygga och förbättra spel kring den långsiktigt framgångsrika IP:n och spelserien Bloons. Ninja Kiwi breddar MTG:s gaming-vertikal till att även omfatta Tower Defense-genren. Förvärvet av Ninja Kiwi utgör ett viktigt nästa steg i uppbyggnaden av ett mer diversifierat gaming-segment med högkvalitativa spelbolag, och ligger i linje med MTG:s strategi att driva värdeskapande genom organisk tillväxt samt strategiska förvärv.

Köpeskillingen för förvärvet av Ninja Kiwi (på kontant- och skuldfri basis) bestod av en initial köpeskilling om 1 223 Mkr (204 miljoner NZD). Av den initiala köpeskillingen betalades 541 Mkr (90 miljoner NZD) genom en riktad nyemission till säljarna av Ninja Kiwi om 4 435 936 nya B-aktier i MTG, som betalades genom en kvittning. Teckningspriset per aktie uppgår till motsvarande 121,9 kr, vilket motsvarar det volymviktade genomsnittspriset för B-aktier på Nasdaq Stockholm under perioden 24 februari-23 mars 2021. Av den återstående initiala köpeskillingen, motsvarande 682 Mkr (114,5 miljoner NZD), betalades 583 Mkr (98 miljoner NZD) kontant, och återstående 98 Mkr (16,5 miljoner NZD) kommer att betalas kontant i slutet av 2021. De uppskattade nivåerna på Ninja Kivis nettoskuld och rörelsekapital kan eventuellt behöva justeras när Ninja Kivis räkenskapsår, som slutar den 31 mars 2021, har reviderats. Utöver detta kan MTG behöva betala en tilläggsköpeskilling där det diskonterade värdet beräknas uppgå till 389 Mkr (64,5 miljoner NZD), men avvikelser kan inträffa beroende på resultatutfallet de närmaste 1,5 åren. Beräknad goodwill för Ninja Kiwi baseras på ett antal faktorer. Bland dessa finns Ninja Kivis starka portfölj av live-spel och spel under utveckling, dess befästa ställning som mästare inom sin genre, samt potential för ytterligare koncernövergripande synergier i MTG:s gaming-vertikal, vilket kommer att möjliggöra ytterligare ökade nivåer av användarförvärv och LTV (livstidsvärde) för befintliga och nya titlar, liksom verksamhetsförbättringar genom implementeringen av ny bästa praxis i hela gaming-vertikalen.

Transaktionskostnader om 7 Mkr redovisas som administrationskostnader i resultaträkningen och i justerad EBITDA som transaktionskostnader för rörelseförvärv.

### Bidrag under 2021 från förvävsdatum

Mkr	Ninja Kiwi
Försäljning	24
EBIT/Rörelseresultat <sup>1</sup>	-2

1) EBIT/Rörelseresultat inkluderar avskrivning på övervärden av 3 Mkr

### Bidrag från förvärvade bolag om förvärvet hade gjorts den 1 januari 2021

Mkr	Ninja Kiwi
Försäljning	237
EBIT/Rörelseresultat <sup>1</sup>	87

1) EBIT/Rörelseresultat inkluderar avskrivning på övervärden av 20 Mkr

## Alternativa resultatmått

Syftet med alternativa resultatmått är att underlätta analysen av affärsresultat och branschtrender som inte direkt kan härledas från de finansiella rapporterna. MTG använder följande alternativa resultatmått:

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättningen från organisk tillväxt

### Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTG:s underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
<b>EBIT</b>	<b>12</b>	<b>31</b>	<b>-31</b>	<b>-110</b>	<b>35</b>
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	81	49	156	100	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	23	43	45	88
<b>EBITDA</b>	<b>114</b>	<b>104</b>	<b>168</b>	<b>35</b>	<b>319</b>
Jämförelsestörande poster	-	0	-	3	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	-	-	20
Långsiktigt incitamentsprogram	25	60	44	92	132
Förvärvskostnader	16	3	43	16	56
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>155</b>	<b>167</b>	<b>255</b>	<b>146</b>	<b>535</b>

### Avstämning av försäljningstillväxt

Då huvuddelen av koncernens försäljning sker i andra valutor än rapporteringsvalutan (svenska kronor) och valutakurserna har varit relativt rörliga, analyseras försäljningen i organisk försäljningstillväxt. Organisk försäljningstillväxt representerar jämförbar försäljningstillväxt eller -minskning i svenska kronor och möjliggör diskussioner kring effekten av kursförändringar, förvärv och avyttringar. Tabellen nedan ger förändringen i organisk försäljningstillväxt avstämd med förändringen i totalt rapporterad försäljning.

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020
<b>Gaming</b>				
Organisk tillväxt	-14%	15%	-3%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	27%	-	25%	-
Valutakurseffekter	-5%	0%	-7%	2%
Rapporterad tillväxt	9%	15%	15%	9%
<b>Esport</b>				
Organisk tillväxt	18%	-21%	5%	-18%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	-8%	0%	-8%	2%
Rapporterad tillväxt	10%	-21%	-3%	-16%
<b>Totala verksamheter</b>				
Organisk tillväxt	-3%	0%	2%	-3%
Förvärvade/avvecklade enheter	19%	-	16%	-
Valutakurseffekter	-6%	0%	-9%	2%
Rapporterad tillväxt	9%	0%	9%	-1%



## Definitioner

### AMA

Genomsnittligt antal tittare per minut (Average Minute Audience (AMA)) som beräknas under en specifik tidsperiod eller ett programs varaktighet.

### ARPAU

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

### Challenger

Mindre tävlingar med semi-professionella spelare.

### DAU

Daglig aktiv användare.

### EBIT/Rörelseresultat

Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto och skattekostnader.

### EBITDA

Periodens resultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto, skattekostnader och avskrivningar.

### ESS

Esport Services – kontrakterade esporttjänster för tredje part.

### Justerad EBITDA

EBITDA, justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivning av kapitaliserat internt arbete, vilka refereras till som justeringar.

### Jämförelsestörande poster

Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

### Master

Storskaliga tävlingar som lockar professionella globala spelare.

### MAU

Månatlig aktiv användare.

### Omräkningsvalutaeffekt

Omräkning från en valuta till en annan, ofta i samband med det finansiella resultatet för utländska dotterbolag till moderbolagets och/eller koncernens funktionella valuta.

### O&O

Owned & Operated – en oberoende enhet som kontrolleras och drivs inom gruppen.

### Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare.

### Organisk tillväxt

Förändringen i nettoomsättning jämfört med motsvarande period föregående år, exklusive förvärv, avyttringar och justerat för valutaeffekter.

**Transaktionsvalutaeffekt**

Effekten som valutakursfluktuationer kan ha på en avslutad transaktion innan avtalet löses. Det är växelkursen eller valutarisken som är specifikt förknippad med tidsfördröjningen mellan att handel eller ett kontrakt ingås och att det avslutas.

**UA**

Användarförvärv.

**Vinst per aktie**

Vinst per aktie uttrycks som resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare delat med det genomsnittliga antalet aktier.

## Aktieägarinformation

### Extra bolagsstämma juli 2021

MTG:s extra bolagsstämma kommer att hållas onsdagen den 28 juli 2021 i Stockholm.

Med anledning av coronapandemin har styrelsen beslutat att den extra bolagsstämman enbart ska genomföras genom poströstning i enlighet med den tillfälliga lagstiftningen. Det kommer inte att vara möjligt för aktieägare att delta fysiskt eller via ombud på den extra bolagsstämman.

All information som rör den extra bolagsstämman, inklusive kallelsen, finns på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

### Finansiell kalender

Händelse	Datum
Extra bolagsstämma juli 2021	28 juli 2021
Kvartalsrapport Kv3 2021	28 oktober 2021
Kapitalmarknadsdag 2021	7 december 2021

### Frågor?

Lars Torstensson, Chief Financial Officer and EVP Communications & IR

Direkt: +46 (0) 70-273 48 79, [lars.torstensson@mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

Oliver Carrà, Director of Public Relations & Public Affairs

Direkt: +46 (0) 70-464 44 44, [oliver.carra@mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Följ oss: [mtg.com](http://mtg.com) / [Twitter](https://twitter.com/mtg) / [LinkedIn](https://www.linkedin.com/company/mtg)

### Telekonferens

Företaget bjuder in till en telefonkonferens den 20 juli klockan 15:00 CEST. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska. Använd följande nummer för att delta i telefonkonferensen:

Sverige	+46 (0) 856 618 467
Storbritannien	+44 (0) 844 481 9752
USA	+1 646 741 3167
Std. Internationell	+44 (0) 2071 928 338
<b>Pinkod:</b>	<b>404 31 77</b>

Vänligen observera att endast deltagare som ringer in kan ställa frågor. Telefonkonferensen strömmas också endast med medlyssning på följande länk:

<https://edge.media-server.com/mmc/p/se68gwcz>



Modern Times Group MTG AB (Publ.) – org.nr: 556309-9158 – telefon: +46 (0) 8-562 000 50

MTG (Modern Times Group MTG AB) är ett strategiskt förvärvs och driftsbolag för bolag inom esport- och gamingunderhållning. Bolaget grundades i Sverige och har sitt huvudkontor i Stockholm, och våra aktier (MTG A och MTG B) är noterade på Nasdaq Stockholm.

Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning och lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 20 juli 2021 kl. 14.00 CEST.

## Signaturer

Styrelsen och den verkställande direktören försäkrar att denna rapport ger en rättvisande översikt av företagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver de väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm, 20 juli 2021

**Simon Duffy**  
Styrelseordförande

**Christopher Carvalho**  
Styrelseledamot

**Dawn Hudson**  
Styrelseledamot

**Gerhard Florin**  
Styrelseledamot

**Marjorie Lao**  
Styrelseledamot

**Natalie Tydeman**  
Styrelseledamot

**Simon Leung**  
Styrelseledamot

**Maria Redin**  
VD & koncernchef

## Framgångsrik strategi driver rekordresultat med 16 procents pro forma nettoomsättningstillväxt för gruppen

- Gaming-vertikalen levererade ett rekordkvartal, drivet av integrationen av de nyligen förvärvade bolagen Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple. Nettoomsättningen uppgick till 1 081 miljoner kronor vilket resulterade i en tillväxt på årsbasis om 59 procent, motsvarande 8 procents pro forma försäljningstillväxt för vertikalen
- Som följd av diversifieringen av gaming-vertikalen har MTG skapat en gemensam gaming organisation för att driva ytterligare synergier mellan bolagen. Som del av detta kommer Kongregates VD Markus Lipp och InnoGames CMO Christian Pern övergå till nya roller inom gaming-vertikalen som CFO respektive CMO
- Esport-vertikalen levererade en nettoomsättningstillväxt för andra kvartalet i rad, till följd av en stark eventkalender. ESL Gaming anordnade fem helt digitala Masterturneringar, varav ett studioevent. Nettoomsättningen uppgick till 357 miljoner kronor och tillväxten på årsbasis uppgick till 53 procent
- MTG bibehöll en förhöjd nivå av strategiska investeringar i sin esport-vertikal för att förbättra vertikalens erbjudanden och dess position inför en återgång till arenaevenemang med publik, vilket är förväntat under första kvartalet 2022

### Finansiella höjdpunkter

- Nettoomsättningen ökade med 58 procent till 1 438 Mkr (912), eller 61 procent rensat för valutaeffekter. Organisk omsättning i linje med föregående år reflekterande utmaningarna för InnoGames och i lägre utsträckning Kongregate. Pro forma nettoomsättningstillväxt uppgick till 16 procent
- Justerad EBITDA om 306 Mkr (196). Justeringar innefattade långsiktiga incitamentsprogram (LTI) om 28 Mkr (50) och totala förvärvskostnader om 41 Mkr (1)
- EBITDA om 237 Mkr (124) och rörelseresultat (EBIT) om 95 Mkr (54)
- Resultat efter skatt om 45 Mkr (-11) motsvarande ett resultat per aktie, före utspädning, om 0,39 kr (-0,88) och efter utspädning 0,39 kr (-0,88)
- Likvida medel uppgick till 1 048 Mkr (1 589)

### Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 438	912	3 647	2 932	3 997
varav Gaming	1 081	679	2 659	2 047	2 682
varav Esport	357	234	988	885	1 315
EBIT	95	54	63	-56	35
EBITDA	237	124	405	159	319
Justerad EBITDA	306	196	561	342	535
Periodens resultat	45	-11	-90	-162	-96
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	0,39	-0,88	-1,06	-3,86	-2,99
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	0,39	-0,88	-1,05	-3,86	-2,99
Försäljningstillväxt, %	58%	-13%	24%	-5%	-6%
Valutakurseffekter, %	-3%	-4%	-6%	0%	-2%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	61%	-9%	30%	-5%	-4%
varav organisk tillväxt, %	0%	-9%	-1%	-5%	-4%

## Koncernchefen har ordet

I skrivande stund har det gått en bra bit av fjärde kvartalet av verksamhetsåret 2021. Vi är glada över att se att den normalisering och öppning av samhällen som vi hoppats på förverkligas.

Vår nettoomsättning ökade med 61 procent rensat för valutaeffekter, med tvåsiffrig tillväxt i båda vertikaler. Lika imponerande uppgick pro forma nettoomsättningen till 16 procent, ett viktigt mått som visar gruppens styrka framgent. Justerad EBITDA ökade under kvartalet, med högre vinstbidrag från vår gaming-vertikal och minskande förluster i vår esport-vertikal trots fortsatta investeringar i strategiska initiativ. Justerad EBITDA var 306 Mkr under kvartalet, och både esport och gaming förbättrade marginalerna jämfört med föregående kvartal.

För mig personligen innebär tredje kvartalet ett år som VD och det har varit en intensiv period. Som en del av vår strategi har vi gjort flera ambitiösa förvärv. Förvärven lägger grunden för en mycket konkurrenskraftig gaming-vertikal, definierad av dess stora utbud av genrer, starka position inom specifika kategorier, högkvalitativa IP:s och talang. Vi har också framgångsrikt motverkat den negativa effekten av pandemin i vår esport-vertikal och anpassat vår verksamhetsmodell på sätt som kommer att gynna oss framöver. Jag är lika stolt över vad vi har åstadkommit under det senaste året som jag är förhoppningsfull över vad vi kommer att åstadkomma som ett team under de kommande kvartalen.

### Gaming – fördelarna med en diversifierad gamingvertikal

Gaming-vertikalens resultat demonstrerade framgången med vår strategi att skapa en mer diversifierad portfölj. Fastän resultaten inom gruppen var blandade är vi nöjda med att se att vi på pro forma basis växte 8 procent, vilket är resultatet av att ha en kombination av spel i olika tillväxtfaser, genrer och med olika intäktsströmmar. Vi kommer fortsätta att bygga vidare på denna grund och utnyttja de förmågor som finns inom varje företag för att stärka oss ytterligare. De totala intäkterna uppgick till 1 081 Mkr med en justerad EBITDA på 364 Mkr.

Våra nyförvärvade bolag utvecklades väl: Ninja Kiwi och PlaySimple har båda visat stark tillväxt drivet av deras respektive portföljer av befintliga spel. Ninja Kiwis Bloons TD6 har visat på styrkan med långsiktiga IP:s och hur de kan driva stark organisk trafik och användarengagemang. Dessutom levererade PlaySimples Anagram spel, och specifikt WordTrip, starka resultat över flera plattformar.

InnoGames och Kongregate stod inför utmanande jämförelsetal i relation till föregående år, samt utmaningar relaterat till effektiviteten i marknadsföring och svagare resultat från events i deras spel. Som koncern har vi vidtagit åtgärder för att anpassa oss till de nya förutsättningarna för marknadsföring samt höjt ambitionen för våra events i spelen, och vi kan se tidiga men lovande tecken på att denna negativa inverkan minskar när vi går in i det fjärde kvartalet.

Nya spellanseringar är nyckeln till långsiktig hållbar tillväxt och vi är glada över att se att vår pipeline av nya spel fortsätter utvecklas väl med 10 nya titlar på gång fördelade över våra portföljbolag. I september lanserade Kongregate den efterlängtdade titeln SpongeBobs Idle Adventures på mobila plattformar och – om vi blickar framåt – så förväntas InnoGames och PlaySimple att lansera ett flertal av sina nya titlar under de kommande månaderna. Därutöver förväntas Ninja Kiwi lansera titeln Bloons Battles 2 i slutet av fjärde kvartalet 2021. Hutch beslutade att avbryta ytterligare utveckling av sin titel PuzzleHeist på grund av sämre utveckling än förväntat och istället öka sitt fokus på befintliga framgångsrika titlar såsom F1 Clash och kommande titlar i sin portfölj.

## Esport – ljus i slutet av tunneln med arena-evenemang med publik

Trots att det fjärde kvartalet fortfarande påverkas av den pågående pandemin är vi hoppfulla på en återgång till normalitet för esport under 2022.

Samtidigt som osäkerhet kvarstår och vi måste vara redo att anpassa oss i händelse av motgångar, är vi glada över att ESL Gaming har för avsikt att arrangera DreamHack Winter i Sverige i slutet av november, med en fullständig LAN-upplevelse för deltagande fans. I februari 2022 kommer dessutom DreamHack Anaheim att återvända till amerikansk mark, och IEM Katowice förväntas återigen att stå värd för professionella esporttävlingar inför en publik på plats.

Det tredje kvartalet gynnades av lätta jämförelsetal med lägre omsättning under verksamhetsåret 2020, som endast innehöll två mindre Masters-turneringar, vilket resulterade i en organisk nettoomsättningstillväxt om 55 procent och minskade förluster, med justerad EBITDA på -33 Mkr.

Vi ser med stort hopp på framtiden för tävlande inom mobilspel allt eftersom konvergensen inom gaming fortsätter. Det är därmed kul att se att ESL Mobile Open fortsätter att utvecklas i en positiv riktning och startade den andra säsongen av ESL Mobile Challenge vilken inkluderar tävlingar i spel som PUBG Mobile samt League of Legends: Wild Rift.

## Blicken mot framtiden – Börjar skrapa på ytan av synergieffekter

På under ett år har vi byggt ett starkare MTG och genomfört vår strategi för att bli ett mer diversifierat gaming- och esportbolag. Genom den framgångsrika expansionen av vår gaming-vertikal har vi utökat bredden av genrer och titlar. Vårt beroende av en enskild titel är bakom oss och vi har signifikant breddat vår intäktsmix. Vi har nu starkare koncerngemensamma funktioner som vi kommer att nyttja i hela gaming-vertikalen framgent.

Jag är mycket stolt över den kvalitén och det tempo vi har haft på vårt utförande. Trots att vi bara har skrapat på ytan när det kommer till potentiella synergier inom koncernen är vi glada över att se ett stort engagemang bland alla våra bolag när det gäller att lära av varandra och samarbeta för att utvecklas, ett momentum vi vill bibehålla och bygga vidare på.

För oss är det viktigt att ta vara på den kompetens och de synergier som kommer av att vara en gaming grupp. Därför är vi glada över att Kongregates VD, Markus Lipp, och InnoGames CMO, Christian Pern, kommer att ta upp positionen som CFO respektive CMO för gaming-vertikalen. Dessa förändringar speglar tillväxten av vertikalen som helhet och är positiva exempel på hur vi börjar arbeta med gemensamma initiativ, samt hur vi kan lyfta fram talanger inom koncernen.

När det gäller esport ser vi en möjlighet att kunna återgå till en normal verksamhet från och med 2022. Vi fortsätter att göra investeringar i viktiga strategiska initiativ som esportstävlingar inom mobilspel, B2C-plattformar samt geografisk expansion för att diversifiera vertikalen. Dessutom utforskar vi nya strategiska partnerskap framgent, för att säkerställa vår ledande position.

Vi fortsätter att genomföra vår "Buy & Build"-strategi då båda våra vertikaler har starka tillväxtprognoser framför sig. Med en mer diversifierad affär och ökade stordriftsfördelar förväntar vi oss att kunna skapa aktieägarvärde genom både organisk och icke-organisk tillväxt i såväl gaming som esport.

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB



## Väsentliga händelser under och efter kvartalet

### 6 juli – ESL Gaming samarbetar med kryptovaluta-plattformen Coinbase

ESL Gaming tillkännagav att den globala kryptovalutaplattformen Coinbase kommer att bli den officiella partnern för kryptovalutor för viktiga ESL-events under 2021 och 2022, med början på IEM Cologne 2021. Coinbase kommer också att stödja ESL Pro Tours för CS:GO, StarCraft® II och Warcraft® III.

### 6 juli – InnoGames lanserade sina partnerprogram

InnoGames lanserade sitt partnerskapsprogram som erbjuder marknadsföring i webbläsare och mobil för att locka ännu fler partners. Genom programmet erbjuder InnoGames annonsörer skraddarsydda lösningar och ett ömsesidigt utbyte samt ett brett utbud av alternativ såsom intäktsdelning, kostnad per engagemang och kostnad per installation samt fler möjligheter för innehållsskapare och influencer-marknadsföring.

### 28 juli – MTG höll en extra bolagsstämma

MTG höll en extra bolagsstämma där det bland annat beslutades om en riktad emission av C-aktier, överlåtelse av B-aktier till säljarna av Playsimple Games Private Limited samt överlåtelse av B-aktier genom en accelererad book building-process.

### 29 juli – Kongregate offentliggjorde Kongregate.io

Kongregate offentliggjorde Kongregate.io – en ny spelportal som kommer att lanseras i öppen betaversion senare i år. Den nya portalen blir nästa generations Kongregate.com, en spelportal som är utformad för dagens spelare. Portalen kommer att inkorporera Non-Fungible Tokens (NFT) som drivs av Fortes blockchain-betalningssystem vilket gör det möjligt för spelare att samla in och handla NFT:er på själva webbplatsen, men också för att tillföra värde i spelen på plattformen.

### 30 juli – MTG genomförde det första steget i förvärvet av PlaySimple

MTG slutförde det första steget i förvärvet av aktierna i ordspeletvecklaren PlaySimple, som tillkännagavs genom ett pressmeddelande den 2 juli 2021, och förvärvade den 30 juli 77 procent av aktierna i bolaget. På grund av indiska valutaregler genomförs förvärvet i två steg. Avsikten är att betala resterande 23 procent av aktierna i PlaySimple mot B-aktier i MTG. Det andra steget kommer att slutföras efter myndighetsgodkännande.

### 24 augusti – MTG tillkännagav förändringar i koncernledningen.

MTG offentliggjorde förändringar i bolagets koncernledning. CFO Lars Torstensson har på grund av personliga- och familjeskäl och på egen begäran beslutat att avgå från tjänsten som CFO, men kvarstår inom bolaget som Executive Vice President Communications & IR, och fortsätter att tjänstgöra i koncernledningen.

### 29 augusti – PlaySimple överträffade en rekordhög årlig återkommande intäkt på 160 miljoner USD genom en stark tillväxt i Anagram-serien

PlaySimple passerade en rekordhög ARR på 160 miljoner USD, drivet av den starka tillväxten av sin Anagram-serien, och med stöd av den stabila utvecklingen inom dess franchisingverksamhet inom

korsordspel och PvP. Utveckling av funktioner samt intäktsgenerering och tillväxtoptimeringar med hög effekt i samtliga franchisebolag bidrog till fortsatt värdeskapande.

## **2 augusti – ESL Mobile Open Fall 2021 inleds**

ESL Gamings ESL Mobile Open var till fansens stora glädje tillbaka med 7 titlar i tre regioner inklusive Asphalt 9: Legends, PUBG Mobile samt Clash of Clans med flera.

## **9 september – Kongregate lanserade SpongeBobs Idle Adventures**

Kongregate lanserade det nya mobilspelet SpongeBobs Idle Adventures, där spelare på Apple iOS och Google Android får följa SpongeBob och Patrick Star. Spelet innehåller events som byts ut från vecka till vecka, där spelaren kan besöka olika dimensioner och samla tema-fan-favoritkaraktärer från Nickelodeon hit-serie.

## **6–10 september – Ninja Kiwi's Bloons TD 6 på Steam Store-startsidan**

Ninja Kiwi's Bloons TD 6 delade förstasidan i Steams populära PC-spelbutik under US Labor Day-veckan. Kampanjen inkluderade rabatt på spelet och, tillsammans med den senaste Boss Events-uppdateringen, lockade ytterligare 260 000 betalande spelare och bidrog till att september var den näst högsta intäktsmånaden i BTD 6:s treårig historia.

## **16 september – Hutch slår dagligt intäktsrekord**

Hutchs 4-åriga gamla mycket framgångsrika titel Top Drives gick från klarhet till klarhet i september 2021, och rapporterade sin bästa månad någonsin i dagliga intäkter. Det positiva resultatet sammanföll med lanseringen av Japanese Pro Tour och Summer Games collection series under ett antal efter varandra följande veckor.

## **15 september – ESL offentliggjorde hela turneringskalendern för CS:GO på ESL Pro Tour 2022 med planer på att välkomna fansen tillbaka till fysiska liveevents**

ESL Gaming tillkännagav den fullständiga turneringskalendern för Counter-Strike: Global offensive. ESL Pro Tour CS:GO 2022 som kommer att omfatta över 25 tävlingar. Detta är den mest efterlängtade ESL Pro Tour hittills som ett resultat av att ESL:s CS:GO-tävlingar återvänder till de största scenerna över hela världen där fansen har en möjlighet att delta. Kalendern inkluderar flaggskeppsturneringarna så som Intel® Extreme Masters Katowice och Intel® Extreme Masters Köln.

## **1 oktober – MTG tillkännagav ny tidsplan för sin kapitalmarknadsdag 2021**

MTG meddelade att man hade gjort om planeringen för sin tidigare aviserade kapitalmarknadsdag och avser att hålla den så tidigt som möjligt under första kvartalet 2022.

En fullständig översikt över MTGs pressmeddelanden och rapporter finns på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

## Koncernens finansiella sammanfattning

### Nettoomsättning

Koncernens nettoomsättning ökade under kvartalet med 58 procent till 1 438 Mkr (912), eller 61 procent rensat för valutaeffekter. Organisk tillväxt uppgick till 0 procent och på pro forma basis 16 procent. Gaming-vertikalens nettoomsättning ökade med 59 procent, eller 63 procent rensat för valutaeffekter, drivet av förvärven av Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple. Esport-vertikalens nettoomsättning ökade med 53 procent, eller 55 procent rensat för valutaeffekter, främst beroende på ett ökat antal master-events där ESL Gaming börjar se en gradvis förbättring i inställningen till varumärkessamarbeten.

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 438	912	3 647	2 932	3 997
varav Gaming	1 081	679	2 659	2 047	2 682
varav Esport	357	234	988	885	1 315
Försäljningstillväxt, %	58%	-13%	24%	-5%	-6%
Valutakurseffekter, %	-3%	-4%	-6%	0%	-2%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	61%	-9%	30%	-5%	-4%
varav organisk tillväxt, %	0%	-9%	-1%	-5%	-4%

### Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

Koncernens justerade EBITDA för kvartalet uppgick till 306 Mkr (196), vilket motsvarar en stabil marginal på 21 procent (22).

EBITDA-justeringar om 70 Mkr (72) bestod i kvartalet av långsiktiga incitamentsprogram på 28 Mkr (50) och förvärvskostnader på 41 Mkr (1).

Koncernens EBITDA uppgick till 237 Mkr (124) drivet av de nyligen förvärvade spelbolagen.

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -25 Mkr (-22).

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
EBIT	95	54	63	-56	35
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	120	47	276	147	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	23	65	68	88
EBITDA	237	124	405	159	319
Jämförelsestörande poster	-	13	-	16	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	9	-	9	20
Långsiktigt incitamentsprogram	28	50	73	142	132
Förvärvskostnader	41	1	84	16	56
Justerad EBITDA	306	196	561	342	535
varav Gaming	364	255	796	599	800
varav Esport	-33	-36	-163	-178	-163
varav Centrala verksamheter	-24	-23	-72	-79	-102
Justerad EBITDA marginal, %	21%	22%	15%	12%	13%

Avskrivningar uppgick till 142 Mkr (70) under tredje kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om 87 Mkr (27). Exklusive PPA var avskrivningarna 55 Mkr (43). Ökningen är hänförlig till förvärven av Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) under kvartalet uppgick till 95 Mkr (54), vilket motsvarar en EBIT-marginal på 7 (6) procent. Rörelsekostnader före avskrivningar ökade med 52 procent till 1 201 Mkr (788).

### **Finansnetto och periodens nettoresultat**

Finansnetto uppgick till -22 Mkr (-5). Resultat från finansiella tillgångar uppgick till 112 Mkr (0), främst på grund av omvärderingen av aktierna i Nazara Technologies Ltd om 96 Mkr. Diskonteringsräntan för skulden avseende villkorade köpeskillingar uppgick till -77 Mkr (-2) och valutakursdifferenser uppgick till -52 Mkr (-2). Räntenettet uppgick till -1 Mkr (-1) och övriga finansiella poster till -4 Mkr (0). Skatt för koncernen uppgick till -27 Mkr (-59), vilket gav ett nettoresultat för perioden om 45 Mkr (-11).

### **VC fond-investeringar**

MTG:s VC-fond har hittills investerat totalt 282 Mkr (33 miljoner USD). Under kvartalet gjorde MTG ytterligare en investering i Bitkrafts nya Token-fond (Token Fund I). Fonden har fokus på investeringar i skärningspunkten mellan kryptovalutor, blockkedjor, NFT:er och gaming. MTG:s VC-fond har hittills investerat i 23 bolag för att komplettera sina majoritetsinnehav i ESL Gaming, Dreamhack Sports Games, Kongregate, InnoGames, Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple. Tillgångarna i portföljen omfattar allt från nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, inklusive narrativ, tävlande och social MMO samt plattformar för spelskapande i USA och Europa, till företag med fokus enbart på esport.

## Segmentsöversikt

### Gaming

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 081	679	2 659	2 047	2 682
Försäljningstillväxt, %	59%	8%	30%	9%	6%
Valutakurseffekter, %	-4%	-4%	-6%	0%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, % varav organisk tillväxt, %	63%	12%	36%	9%	7%
EBIT	188	156	413	312	436
EBITDA	316	207	708	472	648
Justerad EBITDA	364	255	796	599	800
Justerad EBITDA marginal, %	34%	38%	30%	29%	30%

Det tredje kvartalet 2021 var första gången alla tre av MTG:s nyligen annonserade förvärv har konsoliderats. Som ett resultat ökade nettoomsättningen för gaming-vertikalen med 59 procent till 1 081 Mkr (679) med en negativ valutakurseffekt om 4 procentenheter, vilket resulterade i en tillväxt om 63 procent rensat för valutaeffekter.

Den organiska nettoomsättningstillväxten, på pro forma basis, uppgick till 8 procent, drivet av ett starkt resultat bland MTG:s nyligen förvärvade titlar. Framförallt Ninja Kiwis Bloons TD6, har nått betydande framgångar genom att tillgängliggöra spelet på Steam och som webbläsarversion. Långsiktiga IP:s såsom Bloons TD 6 har potential att utvecklas till stora franchises över tid. Vidare så har PlaySimples Anagram-franchise, särskilt WordTrip, utvecklats väl och utnyttjade flertalet plattformar för att maximera resultatet trots en mer utmanande miljö för marknadsföring.

InnoGames och Kongregate stod inför utmanade jämförelser i relation till föregående år, lägre effektivitet inom marknadsföring och svagare resultat från events i spelen. Bolagen har vidtagit åtgärder för att anpassa sig till det nya marknadsföringslandskapet och höja ambitionen för event i spelen och förväntar sig minskad påverkan i det fjärde kvartalet.

Justerad EBITDA för kvartalet ökade till 364 Mkr (255), vilket motsvarar en marginal om 34 procent (38), och var 4 procentenheter lägre än den rekordnivå som redovisades under tredje kvartalet 2020. Bidrag till den starka marginalen kom främst från den lönsamma tillväxten i MTG:s portfölj av nyare spel och en stabil marginal i portföljen med klassiska spel.

EBITDA-justeringar om 48 Mkr (48) bestod i kvartalet av LTI kostnader på 15 Mkr (39) och förvärvskostnader på 33 Mkr (0).

EBITDA uppgick till 316 Mkr (207) under kvartalet.

Investeringar i kvartalet uppgick till 56 Mkr (78), en nedgång från förra året som inkluderade förvärvet av IP från Disney men delvis uppvägt av en högre andel egenutvecklade spel. För närvarande pågår utveckling av 10 titlar.

	Kv3 2021	Kv2 2021	Kv1 2021	Kv4 2020	Kv3 2020
DAU, miljoner <sup>1</sup>	6,2	4,3	3,5	2,2	2,2
MAU, miljoner <sup>1</sup>	32,4	24,6	18,9	9,3	9,4
ARPDau, kr <sup>1</sup>	1,9	2,7	2,5	3,2	3,4
Omsättning av topp 3-spel, %	46%	66%	68%	75%	80%
Nettoomsättning per platform, %					
Mobile	73%	61%	58%	48%	49%
Browser	24%	39%	42%	50%	50%
Övrigt	3%	0%	0%	2%	1%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	28%	51%	54%	51%	51%
Nordamerika	65%	42%	41%	44%	44%
Asien och Stillahavsområdet	6%	5%	4%	4%	4%
Övriga världen	1%	1%	1%	1%	1%

1) Kv1 DAU, MAU och ARPDau blev korrigerats

Som koncern har MTG stärkt sin relevans genom att framgångsrikt genomföra tre förvärv under det senaste året. Dessa tre förvärvade bolag har alla bidragit till högre diversifiering av såväl intäktsströmmar som antalet och typer av genrer, samt inneburit ett lägre beroende av ett enskilt spel eller framgångsrik titel. Under kvartalet ökade dagliga aktiva användare (DAU) med 183 procent och månatliga aktiva användare (MAU) ökade med 245 procent, påverkat av att de nyligen förvärvade spelbolagen har konsoliderats.

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) minskade med 45 procent under tredje kvartalet 2021 som ett resultat av inkluderandet av de förvärvade bolagen Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple som bedriver verksamhet i spelsegment med lägre ARPDau.

Med PlaySimple som tillskott från och med augusti förändrades de tre främsta titlarna under kvartalet. Den proportionerliga andelen av nettoomsättningen som genererades av dessa titlar minskade till 46 procent, jämfört med 80 procent samma kvartal föregående år, som ett resultat av diversifieringen och tillväxten inom koncernbolagen.

Därtill, med förvärvet av PlaySimple ökade andelen mobilförsäljning till 73 procent (49) av den totala omsättningen.

93 procent av intäkterna genererades från Nordamerika och Europa, där Nordamerikas andel har setts öka. Dessa marknader är nyckelmarknaderna för huvuddelen av spelen inom koncernbolagen.

## Esport

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	357	234	988	885	1 315
Försäljningstillväxt, %	53%	-44%	12%	-26%	-23%
Valutakurseffekter, %	-2%	-4%	-6%	0%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	55%	-40%	18%	-26%	-22%
varav organisk tillväxt, %	55%	-40%	18%	-26%	-22%
EBIT	-64	-66	-264	-275	-288
EBITDA	-50	-49	-220	-223	-220
Justerad EBITDA	-33	-36	-163	-178	-163
Justerad EBITDA marginal, %	-9%	-15%	-16%	-20%	-12%

Nettoomsättningen för esport-vertikalen ökade med 53 procent till 357 Mkr (234), med en negativ valutakurseffekt om 2 procentenheter. Organisk tillväxt – som gynnades av lätta jämförelsetal med motsvarande period föregående år – var 55 procent.

ESL Gaming levererade och producerade med framgång fem Mastersturneringar enligt plan – varav fyra producerades som online-event och ett som studioevent. DreamHack Sportsgames producerade under kvartalet NHL:s årliga gaming-turnering samt avslutningen på European eTour. ESL Mobile fortsätter att utvecklas i positiv riktning och inledde andra säsongen av ESL Mobile Challenge inklusive spel som PUBG Mobile samt de regionala turneringarna i Sydostasien i League of Legends: Wild Rift.

Justerad EBITDA för kvartalet uppgick till -33 Mkr (-36), vilket motsvarar en marginal på -9 procent (-15). Den förbättrade marginalen drevs främst av högre försäljning, delvis motverkat av investeringarna i mobilspelstävlingar, B2C-plattformar och en geografisk expansion.

EBITDA-justeringar på 17 Mkr (13) bestod i kvartalet av LTI kostnader på 10 Mkr (11) och förvärvskostnader på 7 Mkr (0).

EBITDA uppgick till -50 Mkr (-49) under kvartalet.

Investeringarna uppgick till 10 Mkr (3) under kvartalet, drivet av fortlöpande investeringar i studios.

	Kv3 2021	Kv2 2021	Kv1 2021	Kv4 2020	Kv3 2020
Antal O&O properties	18	26	10	22	18
Master	5	6	3	6	2
Challenger	12	20	7	15	16
Open	1	-	-	1	-
Nettoomsättning per kategori, %					
Owned & operated	64%	52%	81%	75%	68%
Esport services	36%	48%	19%	25%	32%

Nettoomsättningen inom Own & Operated (O&O) ökade med 44 procent till 229 Mkr under kvartalet, vilket avspeglar en gradvis återgång tillbaka mot en proportionellt högre andel av O&O-omsättning då inställningen både bland varumärkespartners och media börjar förbättras, även om det är från en låg grundnivå.

Nettoomsättningen inom Esports Services (ESS) ökade med 70 procent till 128 Mkr under kvartalet drivet av evenemang organiserade på uppdrag av PUBG Mobile, Wild Rift, Gamers without Borders och Hearthstone.

## Finansiell ställning

### Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital uppgick till 164 Mkr (135). Långsiktiga incitamentsprogram, uppgående till 57 Mkr, har betalats ut av gaming-vertikalen under kvartalet. Kostnaden för det fyraåriga programmet har reserverats för på kvartalsbasis och detta var den andra utbetalningen i år. Avskrivningar uppgick till 142 Mkr (70), varav 87 Mkr (27) är hänförligt till avskrivning av övervärden. De ökade avskrivningarna är kopplade till förvärven av Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om -173 Mkr (-42). Majoriteten av förändringarna i rörelsekapitalet är hänförliga till gaming-vertikalen med inkluderandet av nyligen förvärvade bolag, där PlaySimple har haft utbetalningar om 70 Mkr som huvudsakligen beror av avslutade aktieägarprogram för anställda, skatter samt leverantörsbetalningar för kostnader före förvärvstidpunkten. Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -9 Mkr (93).

### Investeringsaktiviteter

Kassaflöde från investeringsaktiviteter omfattade en kontant nettobetaling om 2 161 Mkr för förvärvet av 77 procent av aktierna i PlaySimple. Nettoinvesteringar i VC-fonden som påverkar kassaflödet uppgick till -7 Mkr (-3). Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till 73 Mkr (80) under kvartalet.

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -2 242 Mkr (-83).

### Finansieringsaktiviteter

MTG finansierade den initiala köpeskillingen för PlaySimple med befintliga likvida medel och genom en kombination av ett bryggglån om 1 000 Mkr och en revolverande kreditfacilitet omfattande 1 000 Mkr, där 900 Mkr har utnyttjats, från den svenska delen av bank DNB ASA och Swedbank AB (publ). Bryggglånet har en initial löptid på sex månader, med möjlighet för MTG att förlänga löptiden med ytterligare sex månader. Den revolverande kreditfaciliteten har en initial löptid på 24 månader och kan förlängas upp till 36 månader. Den revolverande kreditfaciliteten har 100 Mkr i kreditutrymme. Kapitaltillskottet från minoritetsägarna uppgick till 160 Mkr i gaming-vertikalen, efter saminvesteringar i nyligen genomförda förvärv.

Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till 2 056 Mkr (-7).

Förändringar av likvida medel uppgick till -196 Mkr (3).

Koncernen hade likvida medel motsvarande 1 048 Mkr (1 590) vid periodens slut.

### Nettoskuld

Nettoskuld är summan av räntebärande skulder minus likvida medel. Räntebärande skulder inkluderar inte de villkorade köpeskillingarna eller leasingkulder. Under samma period föregående år fanns det ingen extern finansiering.

Nettoskuld per den 30 september 2021 uppgick till 950 Mkr. I nettoskuldsberäkningen ingår extern finansiering om 1 900 Mkr och 98 Mkr i uppskjutna betalningar till Ninja Kiwis tidigare ägare som kommer att betalas ut under det fjärde kvartalet, med avdrag för 1 048 Mkr i likvida medel.



## Moderbolaget

Koncernens moderbolag, Modern Times Group MTG AB, ansvarar för koncernövergripande ledning, administration och finansiering.

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	11	12	16
Räntenetto och övrigt finansnetto	-7	1	-4	11	-33
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-30	-34	-81	-81	-173

Räntenetto för kvartalet uppgick till -4 Mkr (-1). Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 1 Mkr (2) och övriga finansiella poster till -4 Mkr (0).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 288 Mkr (764) vid periodens slut.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 110 385 832 (76 190 509) och var exklusive de 304 880 B-aktier och de 6 324 343 C-aktier som MTG innehar som egna aktier. Det totala antalet aktier i bolaget uppgår till 117 015 055. I enlighet med beslutet på den extra bolagsstämman den 28 juli har MTG återköpt 6 194 343 C-aktier. C-aktierna emitterades i enlighet med beslutet på den extra bolagsstämman den 28 juli 2021 tecknades och betalades och återköptes omedelbart från Nordea Bank Abp.

## Övrig information

### Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport för koncernen har upprättats genom tillämpning av reglerna i IAS 34 Delårsrapportering och Årsredovisningslagen. Delårsrapporten för moderbolaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagens 9:e kapitel Delårsrapport.

Koncernens och moderbolagets finansiella rapporter har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen 2020.

Upplysningar enligt IAS 34.16A framkommer förutom i de finansiella rapporterna och dess tillhörande noter även i övriga delar av delårsrapporten.

### Transaktioner med närstående

Inga transaktioner mellan MTG och närstående har väsentligt påverkat koncernens ställning och resultat under perioden.

### Risker och osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar på vissa marknader, kommersiell risk i samband med expansionen till nya territorier, övrig politisk och regleringsmässig risk kopplad till förändringar i regler och lagar i de olika länder där bolaget har verksamheter, exponering mot valutakursförändringar, i synnerhet gällande den amerikanska dollarn och valutor peggade mot euron, framväxt av ny teknik och konkurrenter, samt cyberattacker.

Koncernens esport-verksamhet är beroende av fortsatta samarbeten med spelutgivare. Koncernens spelutvecklingsverksamheter är beroende av sin förmåga att fortsätta utveckla framgångsrika titlar som lockar till sig betalande spelare. Ingen av de ovannämnda faktorerna står helt under koncernens kontroll.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2020, som finns tillgänglig på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

Stockholm, 28 oktober 2021

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

# Granskningsrapport

## Inledning

Vi har utfört en översiktlig granskning av den finansiella delårsinformationen i sammandrag (delårsrapporten) för Modern Times Group MTG AB (publ.) per den 30 september 2021 och den niomånadersperiod som slutade per detta datum. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att upprätta och presentera denna delårsrapport i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen. Vårt ansvar är att uttala en slutsats om denna delårsrapport grundad på vår översiktliga granskning.

## Den översiktliga granskningens inriktning och omfattning

Vi har utfört vår översiktliga granskning i enlighet med International Standard on Review Engagements ISRE 2410 Översiktlig granskning av finansiell delårsinformation utförd av företagets valda revisor. En översiktlig granskning består av att göra förfrågningar, i första hand till personer som är ansvariga för finansiella frågor och redovisningsfrågor, att utföra analytisk granskning och att vidta andra översiktliga granskningsåtgärder. En översiktlig granskning har en annan inriktning och en betydligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt ISA och god revisionssed i övrigt har. De granskningsåtgärder som vidtas vid en översiktlig granskning gör det inte möjligt för oss att skaffa oss en sådan säkerhet att vi blir medvetna om alla viktiga omständigheter som skulle kunna ha blivit identifierade om en revision utförts. Den uttalade slutsatsen grundad på en översiktlig granskning har därför inte den säkerhet som en uttalad slutsats grundad på en revision har.

## Slutsats

Grundat på vår översiktliga granskning har det inte kommit fram några omständigheter som ger oss anledning att anse att delårsrapporten inte, i allt väsentligt, är upprättad för koncernens del i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen samt för moderbolagets del i enlighet med årsredovisningslagen.

Stockholm den 28 oktober 2021

KPMG AB

Helena Nilsson

Auktoriserad revisor

## Resultaträkning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 438	912	3 647	2 932	3 997
Kostnad för sålda varor och tjänster	-706	-333	-1 765	-1 339	-1 777
<b>Bruttoresultat</b>	<b>732</b>	<b>580</b>	<b>1 883</b>	<b>1 593</b>	<b>2 219</b>
Försäljningskostnader	-272	-219	-860	-811	-1 062
Administrationskostnader	-390	-312	-960	-854	-1 130
Övriga rörelseintäkter	8	12	24	26	32
Övriga rörelsekostnader	17	6	-22	6	-16
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	0	-1	-1	-1	1
Jämförelsestörande poster	-	-13	-	-16	-9
<b>EBIT/Rörelseresultat</b>	<b>95</b>	<b>54</b>	<b>63</b>	<b>-56</b>	<b>35</b>
Räntenetto	-1	-1	-17	-6	-8
Övrigt finansnetto	-21	-4	-28	1	54
<b>Resultat före skatt</b>	<b>73</b>	<b>49</b>	<b>18</b>	<b>-61</b>	<b>81</b>
Skatt	-27	-59	-108	-100	-177
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>45</b>	<b>-11</b>	<b>-90</b>	<b>-162</b>	<b>-96</b>
<b>Totalt resultat för perioden, hänförligt till:</b>					
Moderbolagets aktieägare	44	-67	-107	-294	-228
Innehav utan bestämmande inflytande	2	56	18	133	132
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>45</b>	<b>-11</b>	<b>-90</b>	<b>-162</b>	<b>-96</b>
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	0,39	-0,88	-1,06	-3,86	-2,99
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	0,39	-0,88	-1,05	-3,86	-2,99
<b>Antal aktier<sup>1</sup></b>					
Utestående aktier vid periodens slut	110 385 832	76 190 509	110 385 832	76 190 509	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	110 385 832	76 190 509	101 562 884	76 190 509	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	110 554 289	76 190 509	101 700 616	76 190 509	76 190 509

1) Retroaktiv justering för nyemission med fondemissionselement

## Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
<b>Periodens resultat</b>	<b>45</b>	<b>-11</b>	<b>-90</b>	<b>-162</b>	<b>-96</b>
Övrigt totalresultat					
Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat					
Årets omräkningsdifferenser	171	-9	398	2	-314
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>216</b>	<b>-20</b>	<b>308</b>	<b>-159</b>	<b>-410</b>
Summa totalresultat hänförligt till					
Moderbolagets aktieägare	181	-81	209	-305	-421
Innehav utan bestämmande inflytande	35	61	99	146	11
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>216</b>	<b>-20</b>	<b>308</b>	<b>-159</b>	<b>-410</b>

## Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	30 sep 2021	30 sep 2020	31 dec 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Goodwill	10 652	3 969	6 078
Övriga immateriella tillgångar	3 317	1 389	1 973
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>13 969</b>	<b>5 358</b>	<b>8 052</b>
<b>Summa materiella tillgångar</b>	<b>121</b>	<b>116</b>	<b>104</b>
Nyttjanderättstillgångar	130	133	129
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	444	221	272
Övriga finansiella tillgångar	308	284	242
<b>Summa finansiella tillgångar</b>	<b>752</b>	<b>505</b>	<b>514</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>14 972</b>	<b>6 113</b>	<b>8 799</b>
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Varulager	12	35	11
Övriga fordringar	1 103	1 035	837
Likvida medel	1 048	1 589	1 153
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>2 163</b>	<b>2 659</b>	<b>2 000</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>17 134</b>	<b>8 772</b>	<b>10 800</b>
<b>Eget kapital</b>			
Eget kapital	8 052	4 868	3 840
Innehav utan bestämmande inflytande	1 929	1 361	1 375
<b>Summa eget kapital</b>	<b>9 981</b>	<b>6 230</b>	<b>5 216</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	900	-	-
Leasingskulder	88	99	90
Övriga räntebärande skulder	0	-	-
<b>Summa långfristiga räntebärande skulder</b>	<b>988</b>	<b>99</b>	<b>90</b>
Avsättningar	930	630	706
Villkorad köpeskilling	1 625	338	589
Övriga ej räntebärande skulder	11	3	-
<b>Summa långfristiga ej räntebärande skulder</b>	<b>2 566</b>	<b>971</b>	<b>1 295</b>
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>3 554</b>	<b>1 070</b>	<b>1 385</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Villkorad köpeskilling	384	11	11
Skulder till kreditinstitut	1 000	-	1 800
Leasingskulder	43	36	42
Övriga räntebärande skulder	820 <sup>2</sup>	-	1 144 <sup>1</sup>
Övriga ej räntebärande skulder	1 352	1 426	1 202
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>3 599</b>	<b>1 472</b>	<b>4 199</b>
<b>Summa skulder</b>	<b>7 153</b>	<b>2 542</b>	<b>5 584</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>17 134</b>	<b>8 772</b>	<b>10 800</b>

1) Kortfristig skuld i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames i december 2020, återbetald i mars 2021

2) Återstående köpeskilling för Ninja Kiwi 98 Mkr samt skuld för förvärv av resterande 23% av PlaySimple 722 Mkr

## Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten	164	135	153	188	242
Förändringar i rörelsekapitalet	-173	-42	-173	-12	28
<b>Kassaflöde till/från rörelsen</b>	<b>-9</b>	<b>93</b>	<b>-21</b>	<b>175</b>	<b>270</b>
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-2 168	-3	-2 726	-45	-2 263
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-73	-80	-185	-166	-208
Övrigt kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	-2	-1	-30	0	0
<b>Kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter</b>	<b>-2 242</b>	<b>-83</b>	<b>-2 940</b>	<b>-211</b>	<b>-2 471</b>
Nettoförändring lån	1 900	0	100	0	1 800
Återbetalning revers	-	-	-1 142	-	-
Nyemission	-	-	3 605	-	-
Kapitaltillskott från innehav utan bestämmande inflytande	160	-	314	-	-
Utdelning till minoritetsägare	-	-	-	-188	-188
Övrigt kassaflöde från/ använt i finansiella aktiviteter	-4	-7	-44	-31	-55
<b>Kassaflöde från/ använt i finansieringsaktiviteter</b>	<b>2 056</b>	<b>-7</b>	<b>2 833</b>	<b>-218</b>	<b>1 558</b>
<b>Total förändring i likvida medel</b>	<b>-196</b>	<b>3</b>	<b>-128</b>	<b>-254</b>	<b>-644</b>
Likvida medel vid periodens början	1 229	1 571	1 153	1 824	1 824
Omräkningsdifferens likvida medel	14	16	23	19	-28
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>1 048</b>	<b>1 590</b>	<b>1 048</b>	<b>1 589</b>	<b>1 153</b>

## Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	30 sep 2021	30 sep 2020	31 dec 2020
<b>Ingående balans</b>	<b>5 216</b>	<b>6 581</b>	<b>6 581</b>
Periodens resultat	-90	-162	-96
Övrigt totalresultat för perioden	398	2	-314
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>308</b>	<b>-159</b>	<b>-410</b>
Effekter av aktieprogram	5	-1	-1
Återkallande av köpoptionsskuld till minoritet ESL	-	-	315
Avtal om att reglera förvärvad verksamhet med aktier	-	-	81
Förvärv från innehavare utan bestämmande inflytande i InnoGames	-	-	-1 162
Nyemission <sup>1</sup>	4 169	-	-
Återköp av aktier	-31	-	-
Kapitaltillskott från innehav utan bestämmande inflytande	314	-	-
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-	-5	-
Utdelning till innehav utan bestämmande inflytande	-	-186	-188
<b>Utgående balans</b>	<b>9 981</b>	<b>6 230</b>	<b>5 216</b>

1) Nyemission är presenterad efter avdrag för transaktionskostnader på 42 Mkr

## Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	11	12	16
<b>Bruttoresultat</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
Administrationskostnader	-26	-39	-88	-104	-156
<b>EBIT/Rörelseresultat</b>	<b>-23</b>	<b>-35</b>	<b>-77</b>	<b>-93</b>	<b>-140</b>
Räntenetto och övrigt finansnetto	-7	1	-4	11	-33
<b>Resultat före skatt och bokslutsdispositioner</b>	<b>-30</b>	<b>-34</b>	<b>-81</b>	<b>-81</b>	<b>-173</b>
Bokslutsdispositioner	-	-	-	-4	164
Skatt	-	-	-	-	-
<b>Periodens resultat</b>	<b>-30</b>	<b>-34</b>	<b>-81</b>	<b>-85</b>	<b>-9</b>

Periodens resultat överensstämmer med totalresultat för moderbolaget.

## Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	30 sep 2021	30 sep 2020	31 dec 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Aktiverade utgifter	1	1	1
Maskiner och inventarier	1	2	2
Aktier och andelar	11 372	5 849	7 813
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>11 374</b>	<b>5 851</b>	<b>7 815</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kortfristiga fordringar	31	33	216
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	288	764	516
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>319</b>	<b>798</b>	<b>733</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>11 693</b>	<b>6 649</b>	<b>8 548</b>
<b>Eget kapital</b>			
Bundet eget kapital	585	338	338
Fritt eget kapital	9 126	5 145	5 299
<b>Summa eget kapital</b>	<b>9 711</b>	<b>5 483</b>	<b>5 637</b>
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>43</b>	<b>115</b>	<b>43</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	900	-	-
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>900</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Räntebärande skulder	1 005	988	2 794
Ej räntebärande skulder	34	63	74
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>1 039</b>	<b>1 051</b>	<b>2 868</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>11 693</b>	<b>6 649</b>	<b>8 548</b>

## Verkligt värde på finansiella instrument

De redovisade värdena anses vara rimliga uppskattningar av verkligt värde för samtliga tillgångar och skulder, förutom aktier och investeringar i andra företag för vilka värderingsmetoden beskrivs nedan.

(Mkr)	30 sep 2021				30 sep 2020			
	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3
<b>Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde</b>								
Aktier och investeringar i andra bolag	423	133	-	290	202	-	-	202
<b>Finansiella skulder till verkligt värde</b>								
Villkorad köpeskilling	2 008	-	-	2 008	348	-	-	348

## Värderingstekniker

**Aktier och investeringar i andra företag** – initialt anses anskaffningsvärde vara en representativ uppskattning av verkligt värde. Därefter omvärderas investeringen till verkligt värde och vinster/förluster redovisas när det finns en efterföljande finansiering där en tredje part deltar och där priset per aktie i den finansieringen används eller när det finns en realiserad exit eller när det finns indikationer på att anskaffningsvärdet inte är representativ för verkligt värde och det finns tillräckligt med ny information för att mäta verkligt värde. Noterade innehav värderas till aktuell aktiekurs.

Koncernen äger aktier i Nazara Technologies Ltd vilka är upptagna till verkligt värde i resultaträkningen med ett värde om 133 Mkr per den 30 september 2021 (36 Mkr per den 30 september 2020). Det verkliga värdet av aktierna kategoriserades tidigare till nivå 3 när aktierna inte var noterade. Under 2021 noterade Nazara Technologies Ltd sina aktier och det finns då en aktuell aktiekurs på en aktiv marknad vilket ledde till en överföring från nivå 3 till nivå 1.

### Nivå 3

(Mkr)	30 sep 2021	30 sep 2020
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>252</b>	<b>198</b>
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	31	-4
Anskaffningsvärde förvärv	33	13
Försäljningslikvid försäljning	0	-6
Överföring till nivå 1	-36	-
Omräkningseffekt	10	0
<b>Utgående balans</b>	<b>290</b>	<b>202</b>

**Villkorad köpeskilling** – förväntade framtida värden diskonteras till nuvärde. Diskonteringsräntan är riskjusterad. De mest kritiska parametrarna vid värderingen är prognostiserad försäljningstillväxt och framtida rörelsemarginaler.

(Mkr)	30 sep 2021	30 sep 2020
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>600</b>	<b>377</b>
Årets förvärv	1 280	-
Reglerade betalningar	-11	-38
Omvärdering	-11	-
Omklassificering	6	-
Räntekostnader	77	6
Omräkningseffekt	66	3
<b>Utgående balans</b>	<b>2 008</b>	<b>348</b>



## Nettoomsättning och resultat per segment

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Kv3 2021	Kv3 2020	Kv3 2021	Kv3 2020	Kv3 2021	Kv3 2020	Kv3 2021	Kv3 2020
(Mkr)								
Nettoomsättning	357	234	1 081	679	0	0	1 438	912
EBIT	-64	-66	188	156	-30	-35	95	54
Resultat före skatt					73	49	73	49

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020
(Mkr)								
Nettoomsättning	988	885	2 659	2 047	0	0	3 647	2 932
EBIT	-264	-275	413	312	-85	-93	63	-56
Resultat före skatt					18	-61	18	-61

## Förvärv

### Förvärvade verksamheter 2021

Mkr	Ninja Kiwi	PlaySimple
Kontant betalning	583	2 388
Betalning med MTG aktier	541	-
Villkorade köpeskillingar och övriga regleringar, obetalda	487	1 597
<b>Summa köpeskilling</b>	<b>1 611</b>	<b>3 985</b>
<b>Redovisade identifierbara tillgångar och skulder</b>		
Nettotillgångar	65	-16
Likvida medel	76	227
Uppskjuten skattefordran/skuld	-97	-232
Immateriella anläggningstillgångar	400	921
<b>Netto identifierbara tillgångar och skulder</b>	<b>444</b>	<b>900</b>
Goodwill	1 167	3 085
<b>Totalt värde</b>	<b>1 611</b>	<b>3 985</b>

### Kontant köpeskilling

Mkr	Ninja Kiwi	PlaySimple
Kontant betalning	583	2 388
Likvida medel i förvärvade bolag	-76	-227
<b>Kontant köpeskilling</b>	<b>507</b>	<b>2 161</b>

### Ninja Kiwi

Koncernen slutförde förvärvet av 100 procent av aktierna i Ninja Kiwi Ltd. den 1 juni. Ninja Kiwi är den Nya Zeelands-baserade ledande utvecklaren och utgivaren av Tower Defense-spel för mobil. Ninja Kiwi har en diversifierad spelportfölj som består av över 25 premium- och gratis-spel som företaget har lyckats utveckla genom att bygga och förbättra spel kring den långsiktigt framgångsrika IP:n och spelserien Bloons. Ninja Kiwi breddar MTG:s gaming-vertikal till att även omfatta Tower Defense-genren. Förvärvet av Ninja Kiwi utgör ett viktigt nästa steg i uppbyggnaden av ett mer diversifierat gaming-segment med högkvalitativa spelbolag, och ligger i linje med MTG:s strategi att driva värdeskapande genom organisk tillväxt samt strategiska förvärv.

Köpeskillingen för förvärvet av Ninja Kiwi (på kontant- och skuldfri basis) bestod av en initial köpeskilling om 1 223 Mkr (204 miljoner NZD). Av den initiala köpeskillingen betalades 541 Mkr (90 miljoner NZD) genom en riktad nyemission till säljarna av Ninja Kiwi om 4 435 936 nya B-aktier i MTG, som betalades genom en kvittning. Teckningspriset per aktie uppgår till motsvarande 121,9 kr, vilket motsvarar det volymviktade genomsnittspriset för B-aktier på Nasdaq Stockholm under perioden 24 februari–23 mars 2021. Av den återstående initiala köpeskillingen, motsvarande 682 Mkr (114,5 miljoner NZD), betalades 583 Mkr (98 miljoner NZD) kontant, och återstående 98 Mkr (16,5 miljoner NZD) kommer att betalas kontant i slutet av 2021. De uppskattade nivåerna på Ninja Kiwis nettoskuld och rörelsekapital kan eventuellt behöva justeras när Ninja Kiwis räkenskapsår, som slutar den 31 mars 2021, har reviderats. Utöver detta kan MTG behöva betala en tilläggsköpeskilling där det diskonterade värdet beräknas uppgå till 389 Mkr (64,5 miljoner NZD). Storleken på tilläggsköpeskillingarna, som betalas årsvis, beror på Ninja Kiwis finansiella resultat 2021–2022. Beräknad goodwill för Ninja Kiwi baseras på ett antal faktorer. Bland dessa finns Ninja Kiwis starka portfölj av live-spel och spel under utveckling, dess befästa ställning som mästare inom sin genre, samt potential för ytterligare koncernövergripande synergier i MTG:s gaming-vertikal, vilket kommer att möjliggöra ytterligare ökade nivåer av användarförvärv och LTV (livstidsvärde) för befintliga och

nya titlar, liksom verksamhetsförbättringar genom implementeringen av ny bästa praxis i hela gaming-vertikalen.

Transaktionskostnader om 12 Mkr redovisas som administrationskostnader i resultaträkningen och i justerad EBITDA som förvärvskostnader.

## PlaySimple

Koncernen slutförde förvärvet av 77 procent av aktierna i PlaySimple den 30 juli 2021. Det andra steget i förvärvet av återstående 23 procent av aktierna i PlaySimple kommer att slutföras efter myndighetsgodkännanden. I den finansiella rapporteringen är en skuld upptagen för det framtida förvärvet av resterande 23% och således PlaySimple behandlas som fullt konsoliderat (100%). Inget innehav utan bestämmande inflytande är upptaget. PlaySimple är en snabbväxande utvecklare och utgivare av free-to-play ordspel för mobil. Med över 200 heltidsanställda, sin vision att skapa enkla och effektfulla spelupplevelser för Casual-spel i enorm skala och med förstklassig teknik och analysinfrastruktur har PlaySimple blivit ett av Indiens mest intressanta och snabbväxande bolag inom mobilspel. Bolaget har byggt upp ett globalt nätverk av spel som ligger överst på topplistorna och med 75 miljoner installationer hittills med topptitlarna Daily Themed Crossword, Word Trip, Word Jam, Word Wars och Word Trek.

Köpeskillingen för förvärvet av PlaySimple (på kontant- och skuldfri basis) bestod av en initial köpeskillning om 3 090 Mkr (360 miljoner USD). Av den initiala köpeskillingen, motsvarande 2 388 Mkr, betalades 77 procent kontant den 30 juli 2021 och 23 procent kommer att betalas med MTG B-aktier, efter att myndighetsgodkännanden har erhållits för att grundarna får en del av köpeskillingen i aktier. Efter godkännandet kommer grundarna att erhålla 6 194 343 B-aktier i MTG för återstående 23 procent av aktierna i PlaySimple (motsvarande ett värde per MTG B-aktie om 115,16 kr, vilket motsvarar 20-dagars volymviktat genomsnittspris på MTG:s B-aktie på Nasdaq Stockholm till och med den 1 juli 2021, med tillämpning av växelkursen USD/SEK på 8,582). Om grundarna inte får godkänt för att erhålla köpeskillingen i aktier senast den 31 oktober 2023 kommer MTG att förvärva de återstående aktierna i PlaySimple mot en kontant köpeskillning motsvarande värdet i aktier vid denna tidpunkt. Utöver den initiala köpeskillingen kommer MTG att betala prestationsbaserade tilläggsköpeskillningar där det diskonterade värdet beräknas uppgå till sammanlagt 891 Mkr. Storleken på tilläggsköpeskillingen, som betalas årsvis, beror på PlaySimples finansiella resultat 2021–2025. De uppskattade nivåerna på PlaySimples nettoskuld och rörelsekapital kan eventuellt behöva justeras när PlaySimples räkenskapsår, som slutar den 31 mars 2021, har reviderats. Beräknad goodwill för PlaySimple baseras på ett antal faktorer. Bland dessa återfinns PlaySimples förstklassiga annonseringsinfrastruktur, dess starka portfölj av live-games inom ordspelsgenren, dess historia av att utveckla ett flertal mycket framgångsrika free-to-play-spel samt potential för koncernövergripande synergier inom intjäning från annonser i spelen, användarförvärv och korsmarknadsföring i hela MTGs gaming-vertikal.

Transaktionskostnader om 35 Mkr för förvärvet redovisas som administrationskostnader i resultaträkningen och i justerad EBITDA som förvärvskostnader.

**Bidrag under 2021 från förvävsdatum**

Mkr	Ninja Kiwi	PlaySimple
Försäljning	160	223
EBIT/Rörelseresultat <sup>1</sup>	74	41

1) EBIT/Rörelseresultat inkluderar avskrivning på övervärden på 14 Mkr för Ninja Kiwi och 22 Mkr för PlaySimple.

**Bidrag från förvärvade bolag om förvärvet hade gjorts den 1 januari 2021**

Mkr	Ninja Kiwi	PlaySimple
Försäljning	373	865
EBIT/Rörelseresultat <sup>1</sup>	169	15

1) EBIT/Rörelseresultat inkluderar avskrivning på övervärden på 31 Mkr för Ninja Kiwi och 101 Mkr för PlaySimple. Resultatet för PlaySimple inkluderar även kostnader för i förtid avslutade aktieägarprogram för de anställda om 31 Mkr.

## Alternativa resultatmått

Syftet med alternativa resultatmått är att underlätta analysen av affärsresultat och branschtrender som inte direkt kan härledas från de finansiella rapporterna. MTG använder följande alternativa resultatmått:

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättningen från organisk tillväxt

### Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTG:s underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020	Helår 2020
<b>EBIT</b>	<b>95</b>	<b>54</b>	<b>63</b>	<b>-56</b>	<b>35</b>
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	120	47	276	147	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	23	65	68	88
<b>EBITDA</b>	<b>237</b>	<b>124</b>	<b>405</b>	<b>159</b>	<b>319</b>
Jämförelsestörande poster	-	13	-	16	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	9	-	9	20
Långsiktigt incitamentsprogram	28	50	73	142	132
Förvärvskostnader	41	1	84	16	56
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>306</b>	<b>196</b>	<b>561</b>	<b>342</b>	<b>535</b>

### Avstämning av försäljningstillväxt

Då huvuddelen av koncernens försäljning sker i andra valutor än rapporteringsvalutan (svenska kronor) och valutakurserna har varit relativt rörliga, analyseras försäljningen i organisk försäljningstillväxt. Organisk försäljningstillväxt representerar jämförbar försäljningstillväxt eller -minskning i svenska kronor och möjliggör diskussioner kring effekten av kursförändringar, förvärv och avyttringar. Tabellen nedan ger förändringen i organisk försäljningstillväxt avstämd med förändringen i totalt rapporterad försäljning.

(Mkr)	Kv3 2021	Kv3 2020	Nio månader 2021	Nio månader 2020
<b>Gaming</b>				
Organisk tillväxt	-19%	12%	-9%	9%
Förvärvade/avvecklade enheter	82%	-	45%	-
Valutakurseffekter	-4%	-4%	-6%	0%
Rapporterad tillväxt	59%	8%	30%	9%
<b>Esport</b>				
Organisk tillväxt	55%	-40%	18%	-26%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	-2%	-4%	-6%	0%
Rapporterad tillväxt	53%	-44%	12%	-26%
<b>Totala verksamheter</b>				
Organisk tillväxt	0%	-9%	-1%	-5%
Förvärvade/avvecklade enheter	61%	-	31%	-
Valutakurseffekter	-3%	-4%	-6%	0%
Rapporterad tillväxt	58%	-13%	24%	-5%

### Organisk pro forma tillväxt

Eftersom koncernen då och då genomför förvärvstransaktioner är det relevant att mer exakt beskriva nuvarande trend. Organisk pro forma tillväxt visar underliggande utveckling som om alla förvärv historiskt har varit en del av gruppen. Pro forma siffrorna har förberetts med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningssed till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

(Mkr)	Gaming	Esport	Koncern
<b>Rapporterad Försäljning Kv3 2020</b>	<b>679</b>	<b>234</b>	<b>912</b>
Justering för förvärv	441	-	441
<b>Pro forma Rapporterad Försäljning</b>	<b>1 119</b>	<b>234</b>	<b>1 353</b>
<b>Rapporterad Försäljning Q3 2021</b>	<b>1 081</b>	<b>357</b>	<b>1 438</b>
Justering för förvärv	105	-	105
<b>Pro forma Försäljning Kv3 2021</b>	<b>1 186</b>	<b>357</b>	<b>1 543</b>
Valutakursförändring	21	6	27
<b>Pro forma Organisk Försäljning</b>	<b>1 207</b>	<b>363</b>	<b>1 570</b>
Pro forma Organisk Tillväxt	8%	55%	16%

## Definitioner

### AMA

Genomsnittligt antal tittare per minut (Average Minute Audience (AMA)) som beräknas under en specifik tidsperiod eller ett programs varaktighet.

### ARPAU

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

### CAPEX

Investeringar.

### Challenger

Mindre tävlingar med semi-professionella spelare.

### DAU

Daglig aktiv användare.

### EBIT/Rörelseresultat

Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto och skattekostnader.

### EBITDA

Periodens resultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto, skattekostnader och avskrivningar.

### ESS

Esport Services – kontrakterade esporttjänster för tredje part.

### Justerad EBITDA

EBITDA, justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivning av kapitaliserat internt arbete, vilka refereras till som justeringar.

### Jämförelsestörande poster

Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

### Master

Storskaliga tävlingar som lockar professionella globala spelare.

### MAU

Månatlig aktiv användare.

### Omräkningsvalutaeffekt

Omräkning från en valuta till en annan, ofta i samband med det finansiella resultatet för utländska dotterbolag till moderbolagets och/eller koncernens funktionella valuta.

### O&O

Owned & Operated – en oberoende enhet som kontrolleras och drivs inom gruppen.

### Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare.

### Organisk tillväxt

Förändringen i nettoomsättning jämfört med motsvarande period föregående år, exklusive förvärv, avyttringar och justerat för valutaeffekter.

**Organisk pro forma tillväxt**

Förändringen i nettoförsäljning jämfört med samma period föregående år om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar i föregående period och justerad för valutaeffekter.

**Transaktionsvalutaeffekt**

Effekten som valutakursfluktuationer kan ha på en avslutad transaktion innan avtalet löses. Det är växelkursen eller valutarisken som är specifikt förknippad med tidsfördröjningen mellan att handel eller ett kontrakt ingås och att det avslutas.

**UA**

Användarförvärv.

**Vinst per aktie**

Vinst per aktie uttrycks som resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare delat med det genomsnittliga antalet aktier.



## Aktieägarinformation

### MTGs årsstämma 2022

Årsstämman kommer att hållas i Stockholm den 24 maj 2022. Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på årsstämman skall inkomma med förslag skriftligen antingen via post till "Bolagssekreteraren", Modern Times Group MTG AB, Årsstämma, Box 2094, 103 13 Stockholm, Sverige eller via epost till [agm@mtg.com](mailto:agm@mtg.com) minst sju veckor före årsstämman för att garantera att ärendet kan inkluderas i kallelsen till årsstämman. Ytterligare information om hur och när registrering ska ske kommer att offentliggöras före årsstämman.

### Valberedning inför årsstämman 2022

I enlighet med årsstämmans beslut avseende ordningen för bolagets valberedning har en valberedning sammankallats för att bereda förslagen inför bolagets årsstämma 2022. Valberedningen består av Klaus Roehrig utsedd av Active Ownership Corporation, Joachim Spetz utsedd av Swedbank Robur Fonder, Eric Sibbern utsedd av Kabouter Management, LLC och Simon Duffy, styrelsens ordförande. I enlighet med tidigare praxis har valberedningens ledamöter utsett Klaus Roehrig, såsom representant för den största aktieägaren i bolaget per den sista handelsdagen i augusti 2021, till valberedningens ordförande.

Information om valberedningens arbete återfinns på [MTG.com](https://www.mtg.com) under följande sektion:  
<https://www.mtg.com/sv/bolagsstyrning/valberedning/>.

Aktieägare som önskar lämna förslag avseende ledamöter till MTG:s styrelse kan inkomma med skriftligt förslag till [agm@mtg.com](mailto:agm@mtg.com) eller till "Bolagssekreteraren", Modern Times Group MTG AB, Box 2094, 103 13 Stockholm, Sverige.

### Finansiell kalender

Punkt	Datum
Kvartalsrapport Kv4 2021	7 februari 2022
Kvartalsrapport Kv1 2022	27 april 2022
Årsstämma 2022	24 maj 2022
Kvartalsrapport Kv2 2022	20 juli 2022
Kvartalsrapport Kv3 2022	26 oktober 2022

## Frågor?

Lars Torstensson, Chief Financial Officer och EVP Communications & IR

Direkt: +46 (0) 70-273 48 79, [lars.torstensson@mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

Oliver Carrà, Director of Public Relations & Public Affairs

Direkt: +46 (0) 70-464 44 44, [oliver.carra@mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Följ oss: [mtg.com](http://mtg.com) / [Twitter](#) / [LinkedIn](#)

## Telefonkonferens

Företaget bjuder in till en telefonkonferens den 28 oktober 15:00 CEST. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska. Använd följande nummer för att delta i telefonkonferensen:

Sverige	+46 (0) 856 618 467
Storbritannien	+44 (0) 844 481 9752
USA	+1 646 741 3167
Std. internationell	+44 (0) 2071 928 338
Kod	612 52 39

Vänligen observera att endast deltagare som ringer in kan ställa frågor. Konferensen strömmas också via följande länk: <https://edge.media-server.com/mmc/p/isfg8s3w>



Modern Times Group MTG AB (Publ.) – org.nr: 556309-9158 – Telefon: +46 (0) 8-562 000 50

MTG (Modern Times Group MTG AB) är ett strategiskt förvärvs och driftsbolag för bolag inom esport- och gamingunderhållning. Bolaget grundades i Sverige och har sitt huvudkontor i Stockholm, och våra aktier (MTGA och MTGB) är noterade på Nasdaq Stockholm.

Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 28 oktober 2021 kl. 14.00 CEST.

## Rekordhøgt rörelseresultat – gamingvertikalen levererade 13 procent nettoomsättningstillväxt pro forma

- Gamingvertikalen levererade rekordtillväxt tack vare en mer diversifierad gamingportfölj. Nettoomsättningen uppgick till 1 272 Mkr, vilket resulterar i en tillväxt på årsbasis på 100 procent, motsvarande 13 procent pro forma försäljningstillväxt
- Esportvertikalen genomförde fem Masterturneringar, samtliga producerade som studio- eller online-event. ESL Gaming fortsatte att förbättra sitt erbjudande och stärka sin strategiska ställning genom att investera i områden såsom ESL Mobile
- MTG sålde den 24 januari ESL Gaming till Savvy Gaming Group för 1 050 miljoner USD (motsvarande 9 723 Mkr) för att slå samman med FACEIT och skapa en världsledande global plattform för competitive gaming. Transaktionen förväntas slutföras under andra kvartalet 2022

### Finansiella höjdpunkter

- Nettoomsättningen ökade med 56 procent till 1 658 Mkr (1 064). Pro forma tillväxt uppgick till 7 procent
- Justerad EBITDA om 346 Mkr (193). Justeringar innefattade långsiktiga incitamentsprogram om 15 Mkr (-10) och totala förvärvskostnader om 28 Mkr (40)
- EBITDA om 303 Mkr (160) och rörelseresultat (EBIT) om 121 Mkr (91)
- Finansnettot uppgick till -403 Mkr (51) huvudsakligen drivet av en omvärdering av tilläggsköpeskillingen främst till Ninja Kiwi som presterat långt över förväntningarna
- Skattekostnader om -83 Mkr (-77)
- Periodens resultat om -365 Mkr (66) och resultat per aktie, före utspädning, om -2,65 kr (0,87)
- Kassaställning om 943 Mkr (1 153)

### Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
Nettoomsättning	1 658	1 064	5 306	3 997
varav Gaming	1 272	635	3 931	2 682
varav Esport	386	429	1 375	1 315
EBIT	121	91	184	35
EBITDA	303	160	708	319
Justerad EBITDA	346	193	908	535
Periodens resultat	-365	66	-454	-96
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	-2,65	0,87	-3,85	-2,99
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	-2,65	0,87	-3,85	-2,99
Försäljningstillväxt, %	56%	-9%	33%	-6%
Valutakurseffekter, %	0%	-6%	-4%	-2%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	56%	-3%	37%	-4%
varav organisk tillväxt, %	-9%	-3%	-3%	-4%
Pro forma tillväxt <sup>1</sup>	7%		11%	

1) Se sid 24 för detaljerad tabell över pro forma tillväxt

## Koncernchefen har ordet

När jag blickar tillbaka på 2021 ser jag mer än bara ett år av genomgripande förändring. Under de senaste 12 månaderna har vi förverkligat viktiga delar av vår vision, levererat på vår strategi, och utökat vårt team för att bygga långsiktiga affärer och skapa värde i vår bransch.

Vi fortsatte att växa under det fjärde kvartalet 2021 och levererade ett starkt rörelseresultat. Nettoomsättningen ökade med 56 procent till 1 658 Mkr i oförändrade valutakurser, till stor del tack vare de tre gamingbolag som vi nyligen förvärvat och som nu är en del av koncernen. Samtidigt redovisade vi en nettoomsättningstillväxt på 7 procent pro forma för koncernen – och 13 procent för gamingvertikalen – vilket tydligt visar både styrkan och potentialen i vår gamingportfölj. Vår justerade EBITDA uppgick till 346 Mkr, tack vare något lägre förluster inom esport och stabila marginaler inom gaming.

Under det senaste året har vi skrivit företagshistoria, gång på gång. Det finns många områden värda att lyfta fram, men två saker gör mig särskilt stolt. Den första är vår förmåga att identifiera, förvärva och effektivt införliva nya bolag i koncernen. Hittills har tre nya, enastående gamingbolag anslutit sig till vår "familj". Det har gjort vår gamingvertikal betydligt bredare och mer heltäckande. Den andra är vårt strategiska fokus och allt det arbete som ledde fram till offentliggörandet av planerna på att avyttra vår esportvertikal och omvandla MTG till ett renodlat gamingbolag. Det visar vår förmåga att kunna omvandla gedigen branschkunskap till aktieägarvärde.

### Starkare gamingvertikal

Resultatet i gamingvertikalen avspeglar vårt fortsatta arbete med att skapa en mer heltäckande portfölj som inte är beroende av en enda studio eller ett enskilt spel. Tillväxten ökade markant med 13 procent på pro forma basis, vilket tydligt visar värdet av en bredare portfölj av spel som täcker flera olika genrer och olika stadier av spelens livscykel. Vi fortsatte att behålla våra marginaler trots ökad tillväxt – ett kvitto på hur solid verksamheten är i grunden.

Våra nya bolag fortsatte att prestera på hög nivå, med PlaySimple och Ninja Kiwi i spetsen. Särskilt det sistnämnda imponerade, främst tack vare klassikern Bloons TD6 men också genom den framgångsrika lanseringen av Battles 2 den 30 november. PlaySimple höll ställningarna som en av anagramspelens okrönte kungar, där WordTrip fortsatte regera. PlaySimple accelererade även sina investeringar i marknadsföring tack vare förbättrad monetarisering hos sina produkter när de fortsatt skalar upp flera titlar i tillväxtfas. Samtidigt fokuserade Hutch på sina kärntitlar F1 Clash och TopDrives, med strategin att förbättra LiveOps.

De klassiska bolagen i portföljen redovisade en negativ organisk tillväxt under kvartalet, men återhämtade sig samtidigt med kraft. De initiativ som implementerades under det tredje kvartalet 2021 för att stärka InnoGames har gett resultat i form av förbättrade marknadsföringskampanjer, mer attraktiva in-game event och starkare team.

Vi ökade utvecklingstakten i gamingvertikalen under kvartalet, och inledde flera gemensamma projekt för att förbättra vårt arbetssätt inom områden som marknadsföring och affärsdrivande dataanalys. För att stödja det arbetet bygger vi nu upp en central gamingorganisation som ska leda arbetet med att skapa synergier och best practice.

Lyfter vi blicken mot resten av 2022 har vi flera viktiga spellanseringar att se fram emot. InnoGames står redo för de kommersiella lanseringarna av Rise of Cultures och Sunrise Village under första kvartalet, följt av Lost Survivors under det andra kvartalet. PlaySimple förväntas också lansera ett flertal nya titlar under året.

## MTG – arkitekten bakom esportens omvandling

24 januari offentliggjorde vi försäljningen av vår esportvertikal. En avgörande och nyskapande transaktion för MTG, och skapandet av esportens första enhörning.

I sju år har vi varit stolta ägare av ESL och DreamHack, numera kända under namnet ESL Gaming. Vi investerade i de båda bolagen redan 2015, långt innan hajpen runt esport hade börjat. Vi var tidiga med att se relevansen och betydelsen av esport som ett sätt att skapa både underhållning och engagemang. Det gav oss ägarskapet av den tidens ledande företag, och sedan dess har vi arbetat med och stöttat ledningen för att bygga upp bolaget till det ledande globala esportföretag det är idag.

Vi har under en tid varit tydliga med vår tro på B2C som en viktig del i att bygga en heltäckande värdekedja inom esport. För att lösa denna strategiska utmaning för MTG:s esportvertikal har vi utvärderat möjligheter att växa organiskt, och även andra alternativ. Därför var vi väldigt glada och stolta när MTG den 24 januari kunde möjliggöra sammanslagningen av ESL Gaming och FACEIT till ESL FACEIT Group – och den efterföljande försäljningen av det nya bolaget till Savvy Gaming Group. Det är en historisk affär som ritar om kartan för branschen.

För esportvärlden öppnar transaktionen nya möjligheter. ESL FACEIT Group blir den ledande plattformen för competitive gaming, stöttad av en stark ägare som både tror på den nya koncernens strategi och på hela branschen.

För MTG:s aktieägare innebär avyttringen en trygg affär där de dolda värdena frigörs – och där avkastningen är 2,5 gånger MTG:s investerade kapital.

## Med blicken mot resten av 2022

Som ett resultat av försäljningen av ESL Gaming befinner vi oss i början på ett nytt kapitel i vår historia. MTG:s styrelse kommer att föreslå en utdelning på minst 40 procent av nettolikviden från transaktionen till våra aktieägare, vars stöd under hela vår resa varit mycket värdefullt. Den återstående likviden ska användas för att öka takten i vår Buy & Build-strategi inom gaming.

Vi går in i 2022 som ett renodlat gamingbolag. Med oss har vi en väl beprövad tillväxtstrategi där vi kommer att använda vår stärkta balansräkning både för att öka vår organiska tillväxt och för identifiera nya, spännande förvärvsmöjligheter runtom i världen. Avyttringen av ESL Gaming har tydligt visat kärnan i vår vision att just ”köpa och bygga”. Vi vill stötta våra entreprenörer och bolag att växa och utvecklas. Samtidigt vill vi använda koncernens samlade kraft för att effektivisera där det är möjligt, att skapa kunskapshubbar som alla bolag kan ha nytta av – samtidigt som vi kan identifiera och lyfta stjärntalanger världen över. Vår svenska familjemodell kommer att genomsyra allt vi gör även framöver. Det kommer att bidra till att göra MTG till det självklara valet för entreprenörer från hela världen.

Jag vill tacka alla som bidrog till våra framgångar under 2021. Vi har byggt upp en av branschens bästa organisationer inom mobilspel och har ambitiösa mål för 2022 och för framtiden. MTG står bättre positionerat än någonsin för att fortsätta göra banbrytande affärer och skapa kontakt med ännu fler människor genom de spel vi levererar. Jag vill också rikta ett stort tack till hela teamet på ESL Gaming för deras fokus och engagemang nu när de är på väg att ta nästa steg på sin spännande resa, under nytt ägande.

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

## Väsentliga händelser under och efter kvartalet

### 30 november – Ninja Kiwi släpper det mycket efterlängttade Bloons TD Battles 2

Ninja Kiwi släppte sin mycket efterlängttade efterföljare till Bloons TD Battles, Bloons TD Battles 2 med stor framgång. Battles 2 är en helt ny titel i bloonsuniversumet och bygger vidare på det klassiska topprankade tower defense spelet Bloons TD Battles. Välj en hjälte och ett lag av kraftfulla aptorn och förbered dig på att slåss en mot en mot andra spelare och obevekliga vågor av Bloons!

### 2 december – InnoGames hälsar vintern välkommen med säsongsevent i Forge of Empires och Elvenar

InnoGames annonserade vinterns ankomst med julevent i Forge of Empires och Elvenar. Vintereventet i Forge of Empires löpte från 2 december till och med 2 januari. Elvenar hade sitt "Winter Magic"-event från den 6 december till den 5 januari. Spelare av båda spelen fick uppleva en julspecial med många nya priser och belöningar.

### 7 december – Psyonix väljer ESL Gaming som esportpartners i Rocket League Championship Series.

ESL Gaming meddelade att de kommer att bli esportpartners till Rocket League Championship Series inom ramen för ett flerårigt avtal med Rocket League-utvecklaren Psyonix. Det nya partnerskapet bygger på föregående års samarbete kring Rocket League Championship Series X mellan DreamHack och Psyonix.

### 24 januari – MTG säljer MTG ESL Gaming till Savvy Gaming Group för 1 050 miljoner dollar för att möjliggöra en sammanslagning med FACEIT som skapar en världsledande global plattform för competitive gaming

MTG offentliggjorde försäljningen av ESL Gaming, världens största oberoende esportbolag, till Savvy Gaming Group i en transaktion som genomförs med likvida medel. I transaktionen värderas ESL Gaming till 1 050 miljoner dollar. MTG äger 91,46 procent av ESL Gaming. Det motsvarar 960 miljoner dollar av det totala värdet och representerar en total avkastning på investeringen med 2,5 gånger. Savvy Gaming Group förvärvar samtidigt FACEIT och kommer att slå samman de två bolagen för att skapa en ledande global plattform för competitive gaming – ESL FACEIT Group.

### 25 januari – Rise of Cultures: nytt City Building-spel från InnoGames finns nu tillgängligt över hela världen

Olika spelbara kulturer och episka titlar – med Rise of Cultures släpper InnoGames ett nytt City Building-spel för iOS och Android. Med viktiga lärdomar från Forge of Empires har InnoGames skapat ett unikt och fräscht mobilspel där spelarna grundar ett imperium och bygger ett flertal städer med människans mest kända kulturer. Framstegen är beroende av deras ledarskapsförmåga och skicklighet i PvE-slag, med strider i realtid. När de väl har bemästrat dem kan de se sin civilisation blomstra.

En fullständig översikt över MTG:s meddelanden och rapporter finns på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

## Koncernens finansiella sammanfattning

### Nettoomsättning

Koncernens nettoomsättning ökade under kvartalet med 56 procent till 1 658 Mkr (1 064). Tillväxten uppgick till 7 procent på pro forma basis. Gamingvertikalens nettoomsättning ökade med 100 procent, drivet av PlaySimple, Ninja Kiwi och Hutch, och 13 procent pro forma. Esportvertikalens nettoomsättning minskade med 10 procent, eller 11 procent vid oförändrade valutakurser, främst beroende av att eventschemat 2020 var starkt koncentrerat till fjärde kvartalet 2020 på grund av pandemin. Esportens nettoomsättning ökade med 12 procent under andra halvåret 2021 jämfört med samma period förra året.

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
Nettoomsättning	1 658	1 064	5 306	3 997
varav Gaming	1 272	635	3 931	2 682
varav Esport	386	429	1 375	1 315
Försäljningstillväxt, %	56%	-9%	33%	-6%
Valutakurseffekter, %	0%	-6%	-4%	-2%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	56%	-3%	37%	-4%
varav organisk tillväxt, %	-9%	-3%	-3%	-4%
Pro forma tillväxt	7%		11%	

### Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

Koncernens justerade EBITDA för kvartalet uppgick till 346 Mkr (193), vilket motsvarar en marginal på 21 procent (18) drivet av en högre försäljning och något starkare marginaler i gamingvertikalen.

EBITDA-justeringar om 43 Mkr (33) bestod i kvartalet av långsiktiga incitamentsprogram på 15 Mkr (-10) och förvärvskostnader på 28 Mkr (40).

Koncernens EBITDA uppgick till 303 Mkr (160), till följd av ett högre resultat inom gaming, särskilt från Ninja Kiwi och PlaySimple, delvis motverkat av esport.

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -29 Mkr (-23).

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
EBIT	121	91	184	35
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	157	48	433	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	26	20	91	88
EBITDA	303	160	708	319
Jämförelsestörande poster	-	-7	-	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	10	-	20
Långsiktigt incitamentsprogram	15	-10	88	132
Förvärvskostnader	28	40	112	56
Justerad EBITDA	346	193	908	535
varav Gaming	407	202	1 203	800
varav Esport	-32	15	-195	-163
varav Centrala verksamheter	-29	-23	-100	-102
Justerad EBITDA marginal, %	21%	18%	17%	13%

Avskrivningar uppgick till 183 Mkr (68) under fjärde kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden från förvärv (PPA) om 98 Mkr (24). Exklusive PPA uppgick avskrivningarna till 85 Mkr (44).



Koncernens rörelseresultat (EBIT) under kvartalet uppgick till 121 Mkr (91), vilket motsvarar en EBIT-marginal på 7 (9) procent. Rörelsekostnader före avskrivningar ökade med 50 procent till 1 355 Mkr (904).

### **Finansnetto och periodens nettoresultat**

Finansnettot uppgick till -403 Mkr (51), främst till följd av omvärdering av skulden av tilläggsköpeskillingar, ett resultat av att Ninja Kiwi har presterat långt över förväntningarna och i något mindre grad så även PlaySimple. Sammantaget uppgick förändringen i verkligt värde för tilläggsköpeskillingarna till -320 Mkr, som redovisats som en finansiell post i resultaträkningen. Vidare uppgick diskonteringsränta på tilläggsköpeskillingarna till -55 Mkr, orealiserade valutakursdifferenser till -72 Mkr (där huvuddelen avser omräkningen av tilläggsköpeskillingar i USD) samt omvärdering av VC-fonden till 42 Mkr. Räntenetto uppgick till -7 Mkr (-2). Skatt för koncernen uppgick till -83 Mkr (-77), vilket gav ett nettoresultat för kvartalet om -365 Mkr (66).

### **VC fond-investeringar**

MTG:s VC-fond har hittills investerat totalt 282 Mkr (33 miljoner USD). MTG har hittills investerat i 23 bolag genom sin VC-fond för att komplettera sina majoritetsinnehav i ESL Gaming, DreamHack Sports Games, Kongregate, InnoGames, Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple. Tillgångarna i portföljen omfattar allt från nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, inklusive narrativ, tävlande och social MMO samt plattformar för spelskapande i USA och Europa, till företag med fokus enbart på esport. MTG kommer att behålla VC investeringar hänförliga till esport efter avyttringen av ESL Gaming.

## Segmentsöversikt

### Gaming

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
Nettoomsättning	1 272	635	3 931	2 682
Försäljningstillväxt, %	100%	-2%	47%	6%
Valutakurseffekter, %	0%	-6%	-4%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, % varav organisk tillväxt, %	100%	4%	51%	7%
	-8%	4%	-9%	7%
Pro forma tillväxt	13%		12%	
EBIT	227	123	640	436
EBITDA	394	175	1 102	648
Justerad EBITDA	407	202	1 203	800
Justerad EBITDA marginal, %	32%	32%	31%	30%

Under kvartalet ökade nettoomsättningen för gamingvertikalen med 100 procent till 1 272 Mkr (635) utan någon valutakurseffekt. Den organiska tillväxten förbättrades jämfört med föregående kvartal till -8 procent.

Pro forma tillväxt uppgick till 13 procent. Det berodde främst på fortsatta starka resultat från Ninja Kiwi och PlaySimple. Ninja Kiwis Bloons IP upprätthöll en stark utveckling huvudsakligen från BT6 samt Battles 2 som nyligen lanserats med hittills lovande resultat. PlaySimples spel, främst anagramspelen fortsätter att skala upp snabbt genom Word Trip och Word Jam, med hjälp av ökad marknadsföring understött av förbättrade livstidsvärden på produkterna.

De klassiska bolagen i portföljen redovisade en negativ organisk tillväxt under kvartalet men uppvisade stark sekventiell återhämtning. De initiativ som implementerades som en följd av tredje kvartalet 2021 för att stärka InnoGames operationellt har gett resultat i form av förbättrade marknadsföringskampanjer, bättre balanserade in-game event och starkare teams.

Flera viktiga spellanseringar väntar under 2022. InnoGames är redo för den kommersiella lanseringen av Rise of Cultures och Sunrise Village under första kvartalet 2022, följt av Lost Survivors under andra kvartalet 2022. PlaySimple förväntas också lansera ett flertal nya titlar under året.

Justerad EBITDA för kvartalet ökade till 407 Mkr (202), vilket motsvarar en marginal på 32 procent (32), med stöd av InnoGames och Ninja Kiwi.

EBITDA-justeringar om 13 Mkr (26) bestod av kostnader för långsiktiga incitamentsprogram till ledningen om 2 Mkr (-20) och förvärvskostnader på 11 Mkr (32).

EBITDA uppgick till 394 Mkr (175) under kvartalet.

Investeringar uppgick till 57 Mkr (38) i kvartalet, främst till följd av flera studios samt en högre aktivering av spel under utveckling hos flera studios. För närvarande pågår aktivering av tio titlar under utveckling, som ännu inte har lanserats kommersiellt.

	Kv4 2021	Kv3 2021	Kv2 2021	Kv1 2021	Kv4 2020
DAU, miljoner <sup>1</sup>	6,5	6,2	4,3	3,5	2,2
MAU, miljoner <sup>1</sup>	33,8	32,4	24,6	18,9	9,3
ARPDau, kr <sup>1</sup>	2,1	1,9	2,7	2,5	3,2
Omsättning av topp 3-spel, %	45%	46%	66%	68%	75%
Nettoomsättning per plattform, %					
Mobile <sup>2</sup>	68%	70%	60%	58%	48%
Browser <sup>2</sup>	23%	24%	39%	42%	50%
Övrigt <sup>2</sup>	9%	7%	2%	0%	2%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa <sup>2</sup>	35%	40%	46%	54%	51%
Nordamerika <sup>2</sup>	59%	53%	47%	41%	44%
Asien och Stillahavsområdet <sup>2</sup>	4%	6%	5%	4%	4%
Övriga världen <sup>2</sup>	2%	1%	1%	1%	1%

1) Kv1 MAU, DAU och ARPDau blev korrigerad i Kv2

2) Kv2 & Kv3 Nettoomsättning per plattform och marknad har blivit korrigerade

Breddandet av MTG:s portfölj har haft en betydande positiv påverkan på verksamheten i termer av diversifiering och omfattning, vilket syns tydligt på de redovisade nyckeltalen. Dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 190 procent genom tillkomsten av förvärvade bolag, medan organisk DAU ökade med 2 procent. Antalet månatliga aktiva användare (MAU) ökade med 264 procent under fjärde kvartalet 2021, återigen till följd av förvärvade bolag, medan organisk MAU ökade med 8 procent. Sekventiellt steg DAU med 5 procent och MAU med 4 procent primärt drivet av fortsatt framgång för PlaySimples anagramspel och den nyligen lanserade titeln Battles 2 från Ninja Kiwi.

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) minskade med 33 procent under fjärde kvartalet 2021 som ett resultat av förvärvade bolag. Organisk ARPDau minskade med 10 procent jämfört med samma period föregående år, främst till följd av lägre försäljning inom InnoGames portfölj av klassiska spel och högre DAU i Kongregate. Sekventiellt ökade ARPDau med 13 procent framförallt till följd av högre ARPDau i Hutch och PlaySimple.

De tre främsta titlarna har förändrats under kvartalet som ett resultat av den fullständiga konsolideringen av PlaySimple. Nettoomsättningen som genererades av dessa titlar, Forge of Empires, Word Trip och Word Jam minskade till 45 (75) procent till följd av en bredare spelportfölj.

I och med att PlaySimple var inkluderat under hela kvartalet ökade andelen mobilförsäljning till 68 procent av den totala omsättningen. Ninja Kiwis försäljning på Steam kategoriseras som Övrigt.

Det skedde en marginell förändring i intäktsfördelningen per marknad, med totalt 94 procent av intäkterna genererade från Nordamerika och Europa, som är nyckelmarknaderna för gamingvertikalen.

## Esport

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
Nettoomsättning	386	429	1 375	1 315
Försäljningstillväxt, %	-10%	-17%	5%	-23%
Valutakurseffekter, %	1%	-4%	-4%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	-11%	-13%	9%	-22%
varav organisk tillväxt, %	-11%	-13%	9%	-22%
EBIT	-74	-12	-338	-288
EBITDA	-59	3	-279	-220
Justerad EBITDA	-32	15	-195	-163
Justerad EBITDA marginal, %	-8%	3%	-14%	-12%

Esportvertikalens nettoomsättning minskade med 10 procent till 386 Mkr (429), med en positiv valutaeffekt på 1 procent. Organisk tillväxt var -11 procent, främst beroende av att eventschemat 2020 var starkt koncentrerat till fjärde kvartalet 2020 på grund av pandemin. Organisk tillväxt för det andra halvåret 2021 var 12 procent.

ESL Gaming levererade framgångsrikt 5 (6) Masterturneringar enligt plan under kvartalet – producerade som studio- eller online-event. ESL Mobile fortsätter att utvecklas i snabb takt och slutförde tre regionala säsonger med spel som Clash of Clans och PUBG Mobile. Under fjärde kvartalet introducerades DreamHack Open återigen som ett LAN-event och ordnades med framgång i Jönköping. DreamHack Sports Games anordnade tre Challengerturneringar inom golf och fotboll.

Under kvartalet annonserade ESL Gaming flerårskontrakt med Monster och Maincast. Dessutom, säkrades en affär med Psyonix för Rocket League Championship.

Justerad EBITDA för kvartalet uppgick till -32 Mkr (15), vilket motsvarar en marginal på -8 procent (3). Den negativa utvecklingen berodde på lägre intäkter samt högre kostnader för att producera event och investeringar i mobilspel.

EBITDA-justeringar om 27 Mkr (11) bestod i kvartalet av långsiktiga incitamentsprogram på 10 Mkr (10) och förvärvskostnader på 17 Mkr (5).

EBITDA uppgick till -59 Mkr (3) under kvartalet.

Investeringarna uppgick till 9 Mkr (7) under kvartalet, drivet av investeringar i studiohårdvara samt utvecklingskostnader inom B2C-plattformar.

	Kv4 2021	Kv3 2021	Kv2 2021	Kv1 2021	Kv4 2020
Antal O&O properties	21	18	26	10	22
Master	5	5	6	3	6
Challenger	16	12	20	7	15
Open	-	1	-	-	1
Nettoomsättning per kategori, %					
Owned & operated	60%	64%	52%	81%	75%
Esport services	40%	36%	48%	19%	25%

Nettoomsättningen inom Own & Operated (O&O) minskade med 28 procent till 233 Mkr under kvartalet, främst till följd av en färre Masterturnering och lägre sponsring jämfört med föregående år.

Nettoomsättningen inom Esports Services (ESS) ökade med 45 procent till 153 Mkr under kvartalet, främst till följd av pågående turneringar för Psyonix (Rocket League) samt Ubisoft (Rainbow Six).

## Finansiell ställning

### Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före betald skatt och förändringar i rörelsekapital uppgick till 317 Mkr (117) under kvartalet, inklusive en utbetalning om 11 Mkr från VC-fonden. Avskrivningar uppgick till 183 Mkr (68), varav 98 Mkr (24) är hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv. Ökningen berodde på de nyligen förvärvade bolagen.

Betald skatt uppgick till -91 Mkr (-67), en ökning hänförlig till de nyligen förvärvade bolagen.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om 101 Mkr (45). Den positiva effekten under kvartalet kom främst från tidiga betalningar från kunder till ESL Gaming, Hutch och PlaySimple, med förfallodag i januari men betalda i december.

Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 326 Mkr (95).

### Investeringsaktiviteter

Under kvartalet betalades skulden för den uppskjutna köpeskillingen om -101 Mkr och den första delen av tilläggsköpeskillingen om -260 Mkr till Ninja Kiwis tidigare ägare. Nettoinvesteringar i VC-fonden som påverkar kassaflödet uppgick till -1 Mkr (17) under kvartalet. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till 66 Mkr (42) under kvartalet.

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -431 Mkr (-2 260).

### Finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till -17 Mkr (1 776) och avsåg leasing.

Förändringar av likvida medel uppgick till -123 Mkr (-390).

Koncernen hade likvida medel motsvarande 943 Mkr (1 153) vid periodens slut.

### Nettoskuld

Nettoskuld är summan av räntebärande skulder minus likvida medel. Räntebärande skulder inkluderar inte de villkorade köpeskillingarna eller leasingskulder.

Nettoskulden per den 31 december 2021 uppgick till 957 Mkr (647). I nettoskulden ingår extern finansiering om 1 900 Mkr (1 800), med avdrag för 943 Mkr (1 153) i likvida medel.

## Moderbolaget

Koncernens moderbolag, Modern Times Group MTG AB, ansvarar för koncernövergripande ledning, administration och finansiering.

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	15	16
Räntenetto och övrigt finansnetto	-6	-44	-10	-33
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-35	-92	-117	-173

Räntenetto för kvartalet uppgick till -6 Mkr (-1). Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 2 Mkr (-41) och övriga finansiella poster till -2 Mkr (-2).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 167 Mkr (516) vid periodens slut.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 110 385 832 (76 190 509) och var exklusive de 304 880 B-aktier och de 6 324 343 C-aktier som MTG innehar i eget lager. Inga nya aktier emitterades under kvartalet.

## Övrig information

### Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport för koncernen har upprättats genom tillämpning av reglerna i IAS 34 Delårsrapportering och Årsredovisningslagen. Delårsrapporten för moderbolaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagens 9:e kapitel Delårsrapport.

Koncernens och moderbolagets finansiella rapporter har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen 2020. Omvärdering av tilläggsköpeskillingar redovisas i finansnettot i resultaträkningen.

Upplysningar enligt IAS 34.16A framkommer förutom i de finansiella rapporterna och dess tillhörande noter även i övriga delar av delårsrapporten.

### Transaktioner med närstående

Inga transaktioner mellan MTG och närstående har väsentligt påverkat koncernens ställning och resultat under perioden.

### Risker och osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar på vissa marknader, kommersiell risk i samband med expansionen till nya territorier, övrig politisk och regleringsmässig risk kopplad till förändringar i regler och lagar i de olika länder där bolaget har verksamheter, exponering mot valutakursförändringar, i synnerhet gällande den amerikanska dollarn och valutor peggade mot euron, framväxt av ny teknik och konkurrenter, samt cyberattacker.

Koncernens esportverksamhet är beroende av fortsatta samarbeten med spelutgivare. Koncernens spelutvecklingsverksamheter är beroende av sin förmåga att fortsätta utveckla framgångsrika titlar som lockar till sig betalande spelare. Ingen av de ovannämnda faktorerna står helt under koncernens kontroll.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2020, som finns tillgänglig på [www.mtg.com](http://www.mtg.com)

Stockholm, 7 februari 2022

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Denna rapport har inte varit föremål för en översiktlig granskning av koncernens revisorer.

## Koncernens resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
Nettoomsättning	1 658	1 064	5 306	3 997
Kostnad för sålda varor och tjänster	-958	-438	-2 723	-1 777
<b>Bruttoresultat</b>	<b>701</b>	<b>626</b>	<b>2 583</b>	<b>2 219</b>
Försäljningskostnader	-271	-251	-1 132	-1 062
Administrationskostnader	-320	-277	-1 280	-1 130
Övriga rörelseintäkter	13	6	37	32
Övriga rörelsekostnader	-2	-21	-24	-16
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	0	2	-1	1
Jämförelsestörande poster	-	7	-	-9
<b>EBIT/Rörelseresultat</b>	<b>121</b>	<b>91</b>	<b>184</b>	<b>35</b>
Räntenetto	-7	-2	-25	-8
Övrigt finansnetto	-395	53	-423	54
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-282</b>	<b>142</b>	<b>-264</b>	<b>81</b>
Skatt	-83	-77	-191	-177
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>-365</b>	<b>66</b>	<b>-454</b>	<b>-96</b>
<b>Totalt resultat för perioden, hänförligt till:</b>				
Moderbolagets aktieägare	-293	66	-400	-228
Innehav utan bestämmande inflytande	-72	-1	-54	132
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>-365</b>	<b>66</b>	<b>-454</b>	<b>-96</b>
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	-2,65	0,87	-3,85	-2,99
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	-2,65	0,87	-3,85	-2,99
<b>Antal aktier<sup>1</sup></b>				
Utestående aktier vid periodens slut	110 385 832	76 190 509	110 385 832	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	110 385 832	76 190 509	103 786 751	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	110 536 524	76 190 509	103 942 052	76 190 509

1) Retroaktiv justering för nyemission med fondemissionselement

## Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
<b>Periodens resultat</b>	<b>-365</b>	<b>66</b>	<b>-454</b>	<b>-96</b>
Övrigt totalresultat				
Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat				
Årets omräkningsdifferenser	306	-316	704	-314
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-59</b>	<b>-250</b>	<b>250</b>	<b>-410</b>
Summa totalresultat hänförligt till				
Moderbolagets aktieägare	-50	-116	160	-421
Innehav utan bestämmande inflytande	-9	-135	90	11
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-59</b>	<b>-251</b>	<b>250</b>	<b>-410</b>



## Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	31 dec 2021	31 dec 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>		
Goodwill	11 032	6 078
Övriga immateriella tillgångar	3 294	1 973
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>14 326</b>	<b>8 052</b>
<b>Summa materiella tillgångar</b>	<b>119</b>	<b>104</b>
Nyttjanderättstillgångar	123	129
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	502	272
Övriga finansiella tillgångar	311	242
<b>Summa finansiella tillgångar</b>	<b>814</b>	<b>514</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>15 381</b>	<b>8 799</b>
<b>Kortfristiga fordringar</b>		
Varulager	10	11
Övriga fordringar	1 102	837
Likvida medel	943	1 153
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>2 054</b>	<b>2 000</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>17 436</b>	<b>10 800</b>
<b>Eget kapital</b>		
Eget kapital	8 002	3 840
Innehav utan bestämmande inflytande	1 921	1 375
<b>Summa eget kapital</b>	<b>9 923</b>	<b>5 216</b>
<b>Långfristiga skulder</b>		
Skulder till kreditinstitut	900	-
Leasingskulder	83	90
<b>Summa långfristiga räntebärande skulder</b>	<b>983</b>	<b>90</b>
Avsättningar	955	706
Villkorad köpeskilling	1 994	589
<b>Summa långfristiga ej räntebärande skulder</b>	<b>2 949</b>	<b>1 295</b>
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>3 932</b>	<b>1 385</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Villkorad köpeskilling	325	11
Skulder till kreditinstitut	1 000	1 800
Leasingskulder	42	42
Övriga räntebärande skulder	743 <sup>2</sup>	1 144 <sup>1</sup>
Övriga ej räntebärande skulder	1 471	1 202
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>3 581</b>	<b>4 199</b>
<b>Summa skulder</b>	<b>7 513</b>	<b>5 584</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>17 436</b>	<b>10 800</b>

1) Kortfristig skuld i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames i december 2020, återbetald i mars 2021

2) Återstående köpeskilling för Ninja Kiwi 98 Mkr samt skuld för förvärv av resterande 23% av PlaySimple 743 Mkr.

## Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten	317	117	618	439
Betalda skatter	-91	-67	-286	-199
Förändringar i rörelsekapitalet	101	45	-27	30
<b>Kassaflöde till/från rörelsen</b>	<b>326</b>	<b>95</b>	<b>306</b>	<b>270</b>
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-362	-2 218	-3 088	-2 263
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-67	-42	-252	-208
Övrigt kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	-2	0	-32	0
<b>Kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter</b>	<b>-431</b>	<b>-2 260</b>	<b>-3 372</b>	<b>-2 471</b>
Nettoförändring lån	-	1 800	100	1 800
Återbetalning revers	-	-	-1 142	-
Nyemission	-	-	3 605	-
Kapitaltillskott från innehav utan bestämmande inflytande	-	-	314	-
Utdelning till minoritetsägare	-	-	-	-188
Övrigt kassaflöde från/ använt i finansiella aktiviteter	-17	-24	-62	-55
<b>Kassaflöde från/ använt i finansieringsaktiviteter</b>	<b>-17</b>	<b>1 776</b>	<b>2 816</b>	<b>1 558</b>
<b>Total förändring i likvida medel</b>	<b>-123</b>	<b>-390</b>	<b>-251</b>	<b>-644</b>
Likvida medel vid periodens början	1 048	1 589	1 153	1 824
Omräkningsdifferens likvida medel	18	-47	41	-28
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>943</b>	<b>1 153</b>	<b>943</b>	<b>1 153</b>

## Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	31 dec 2021	31 dec 2020
<b>Ingående balans</b>	<b>5 216</b>	<b>6 581</b>
Periodens resultat	-454	-96
Övrigt totalresultat för perioden	704	-314
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>250</b>	<b>-410</b>
Effekter av aktieprogram	8	-1
Återkallande av köpoptionsskuld till minoritet ESL	-	315
Avtal om att reglera förvärvad verksamhet med aktier	-	81
Förvärv från innehavare utan bestämmande inflytande i InnoGames	-	-1 162
Nyemission <sup>1</sup>	4 168	-
Återköp av aktier	-32	-
Kapitaltillskott från innehav utan bestämmande inflytande	314	-
Utdelning till innehav utan bestämmande inflytande	-	-188
<b>Utgående balans</b>	<b>9 923</b>	<b>5 216</b>

1) Nyemission är presenterad efter avdrag för transaktionskostnader på 42 Mkr

## Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	15	16
<b>Bruttoresultat</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>15</b>	<b>16</b>
Administrationskostnader	-33	-51	-121	-156
<b>EBIT/Rörelseresultat</b>	<b>-29</b>	<b>-48</b>	<b>-106</b>	<b>-140</b>
Räntenetto och övrigt finansnetto	-6	-44	-10	-33
<b>Resultat före skatt och bokslutsdispositioner</b>	<b>-35</b>	<b>-92</b>	<b>-117</b>	<b>-173</b>
Bokslutsdispositioner	22	164	22	164
<b>Periodens resultat</b>	<b>-13</b>	<b>72</b>	<b>-94</b>	<b>-9</b>

Periodens resultat överensstämmer med totalresultat för moderbolaget.

## Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 dec 2021	31 dec 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>		
Aktiverade utgifter	1	1
Maskiner och inventarier	1	2
Aktier och andelar	11 372	7 813
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>11 374</b>	<b>7 815</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>		
Kortfristiga fordringar	27	216
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	167	516
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>194</b>	<b>733</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>11 568</b>	<b>8 548</b>
<b>Eget kapital</b>		
Bundet eget kapital	585	338
Fritt eget kapital	9 094	5 299
<b>Summa eget kapital</b>	<b>9 679</b>	<b>5 637</b>
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>0</b>	<b>43</b>
<b>Långfristiga skulder</b>		
Skulder till kreditinstitut	900	-
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>900</b>	<b>0</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Räntebärande skulder	915	2 794
Ej räntebärande skulder	74	74
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>989</b>	<b>2 868</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>11 568</b>	<b>8 548</b>

## Verkligt värde på finansiella instrument

De redovisade värdena anses vara rimliga uppskattningar av verkligt värde för samtliga tillgångar och skulder, förutom aktier och investeringar i andra bolag för vilka värderingsmetoden beskrivs nedan.

(Mkr)	31 dec 2021				31 dec 2020			
	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3
<b>Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde</b>								
Aktier och investeringar i andra bolag	481	135	-	346	252	-	-	252
<b>Finansiella skulder till verkligt värde</b>								
Villkorad köpeskilling	2 319	-	-	2 319	600	-	-	600

## Värderingstekniker

**Aktier och investeringar i andra företag** – initialt anses anskaffningsvärde vara en representativ uppskattning av verkligt värde. Därefter omvärderas investeringen till verkligt värde och vinster/förluster redovisas när det finns en efterföljande finansiering där en tredje part deltar och där priset per aktie i den finansieringen används eller när det finns en realiserad exit eller när det finns indikationer på att anskaffningsvärdet inte är representativt för verkligt värde och det finns tillräckligt med ny information för att mäta verkligt värde. Noterade innehav värderas till aktuell aktiekurs.

Koncernen äger aktier i Nazara Technologies Ltd vilka är upptagna till verkligt värde i balansräkningen med ett värde om 135 Mkr per den 31 december 2021 (36 Mkr per den 31 december 2020). Det verkliga värdet av aktierna kategoriserades tidigare i nivå 3 när aktierna inte var noterade. Under 2021 noterade Nazara Technologies Ltd sina aktier och det finns då en aktuell aktiekurs på en aktiv marknad vilket ledde till en överföring från nivå 3 till nivå 1.

(Mkr)	31 dec 2021	31 dec 2020
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>252</b>	<b>198</b>
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	77	30
Anskaffningsvärde förvärv	34	31
Försäljningslikvid försäljning	-1	-6
Överföring till nivå 1	-36	-
Omräkningseffekt	20	-1
<b>Utgående balans</b>	<b>346</b>	<b>252</b>

**Villkorad köpeskilling** – förväntade framtida värden diskonteras till nuvärde. Diskonteringsräntan är riskjusterad. De mest kritiska parametrarna vid värderingen är prognostiserad försäljningstillväxt och framtida rörelsemarginal.

(Mkr)	31 dec 2021	31 dec 2020
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>600</b>	<b>377</b>
Årets förvärv	1 400	600
Reglerade betalningar	-271	-38
Omvärdering	322	2
Omklassificering	7	-320
Räntekostnader	130	6
Omräkningseffekt	131	-27
<b>Utgående balans</b>	<b>2 319</b>	<b>600</b>

## Nettoomsättning och resultat per segment

	Esports		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Kv4 2021	Kv4 2020	Kv4 2021	Kv4 2020	Kv4 2021	Kv4 2020	Kv4 2021	Kv4 2020
(Mkr)								
Nettoomsättning	386	429	1 272	635	0	0	1 658	1 064
EBIT	-74	-12	227	123	-33	-20	121	91
Resultat före skatt					-282	142	-282	142

	Esports		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Helår 2021	Helår 2020	Helår 2021	Helår 2020	Helår 2021	Helår 2020	Helår 2021	Helår 2020
(Mkr)								
Nettoomsättning	1 375	1 315	3 931	2 682	0	0	5 306	3 997
EBIT	-338	-288	640	436	-118	-112	184	35
Resultat före skatt					-264	81	-264	81

## Förvärv

### Förvärvade verksamheter 2021

Mkr	Ninja Kiwi	PlaySimple
Kontant betalning	583	2 388
Betalning med MTG aktier	541	-
Villkorade köpeskillningar och övriga regleringar, obetalda	607	1 597
<b>Summa köpeskillning</b>	<b>1 731</b>	<b>3 985</b>
<b>Redovisade identifierbara tillgångar och skulder</b>		
Nettotillgångar	60	-26
Likvida medel	76	227
Uppskjuten skattefordran/skuld	-97	-234
Immateriella anläggningstillgångar	400	930
<b>Netto identifierbara tillgångar och skulder</b>	<b>439</b>	<b>897</b>
Goodwill	1 292	3 088
<b>Totalt värde</b>	<b>1 731</b>	<b>3 985</b>

### Ninja Kiwi

Koncernen slutförde förvärvet av 100 procent av aktierna i Ninja Kiwi Ltd. den 1 juni. Ninja Kiwi är den Nya Zeelands-baserade ledande utvecklaren och utgivaren av Tower Defense spel för mobil. Ninja Kiwi har en diversifierad spelportfölj som består av över 25 premium- och gratisspel som företaget har lyckats utveckla genom att bygga och förbättra spel kring den långsiktigt framgångsrika IP:n och spelserien Bloons. Ninja Kiwi breddar MTG:s gamingvertikal till att även omfatta Tower Defense genren. Förvärvet av Ninja Kiwi utgör ett viktigt nästa steg i uppbyggnaden av ett mer diversifierat gamingsegment med högkvalitativa spelbolag, och ligger i linje med MTG:s strategi att driva värdeskapande genom organisk tillväxt samt strategiska förvärv.

Köpeskillingen för förvärvet av Ninja Kiwi (på kontant- och skuldfri basis) bestod av en initial köpeskillning om 1 223 Mkr (204 miljoner NZD). Av den initiala köpeskillingen betalades 541 Mkr (90 miljoner NZD) genom en riktad nyemission till säljarna av Ninja Kiwi om 4 435 936 nya B-aktier i MTG, som betalades genom en kvittning. Teckningspriset per aktie uppgår till motsvarande 121,9 kr, vilket motsvarar det volymviktade genomsnittspriset för B-aktier på Nasdaq Stockholm under perioden 24 februari–23 mars 2021. Av den återstående initiala köpeskillingen, motsvarande 682 Mkr (114,5 miljoner NZD), betalades 583 Mkr (98 miljoner NZD) kontant vid förvärvstidpunkten, och återstående 98 Mkr (16,5 miljoner NZD) betalades kontant i december. Utöver detta kommer MTG att betala en prestationsbaserad tilläggsköpeskillning där det diskonterade värdet vid förvärvstidpunkten beräknades uppgå till 389 Mkr (64,5 miljoner NZD), senare justerad till 509 Mkr (85 miljoner NZD). Storleken på tilläggsköpeskillningarna, som betalas årsvis, beror på Ninja Kiwis finansiella resultat 2021–2022. Den första delen av tilläggsköpeskillingen, relaterad till det räkenskapsår som slutade 31 mars 2021, om 260 Mkr betalades i december. Eftersom denna betalning relaterar till en period innan MTG förvärvade bolaget har skillnaden mellan initialt och slutgiltigt belopp blivit justerat till goodwill, en justering om 120 Mkr. Som ett resultat av att Ninja Kiwi presterat långt över förväntningarna under 2021 har den återstående tilläggsköpeskillingen omvärderats och det diskonterade värdet uppgår i slutet av året till 608 Mkr. Total omvärderad diskonterad tilläggsköpeskillning för förvärvet av Ninja Kiwi är 868 Mkr (inklusive en omräkningseffekt om 18 Mkr). Omvärdering av tilläggsköpeskillningar, som ett resultat av högre prestationer än förväntat, redovisas i finansnettot i resultaträkningen och uppgår till 335 Mkr. Beräknad goodwill för Ninja Kiwi baseras på ett antal faktorer. Bland dessa finns Ninja Kiwis starka portfölj av live-spel och spel under utveckling, dess befästa ställning som mästare inom sin genre, samt potential för ytterligare koncernövergripande synergier i MTG:s gamingvertikal, vilket kommer att möjliggöra

ytterligare ökade nivåer av användarförvärv och LTV (livstidsvärde) för befintliga och nya titlar, liksom verksamhetsförbättringar genom implementeringen av ny best practice i hela gamingvertikalen.

Transaktionskostnader om 13 Mkr redovisas som administrationskostnader i resultaträkningen och i justerad EBITDA som förvärvskostnader.

## PlaySimple

Koncernen slutförde förvärvet av 77 procent av aktierna i PlaySimple den 30 juni 2021. Det andra steget i förvärvet av återstående 23 procent av aktierna i PlaySimple kommer att slutföras efter myndighetsgodkännanden. I den finansiella rapporteringen är en skuld upptagen för det framtida förvärvet av resterande 23 procent och således behandlas PlaySimple som fullt förvärvat (100 procent). Inget innehav utan bestämmande inflytande är upptaget. PlaySimple är en snabbväxande utvecklare och utgivare av free-to-play ordspel för mobil. Med över 200 heltidsanställda och med sin vision att skapa enkla spelupplevelser med stor genomslagskraft inom Casual genren i enorm skala och med förstklassig teknik och analysinfrastruktur har PlaySimple blivit ett av Indiens mest intressanta och snabbväxande bolag inom mobilspel. Bolaget har byggt upp ett globalt nätverk av spel som ligger överest på topplistorna och med 75 miljoner installationer hittills med topptitlarna Daily Themed Crossword, Word Trip, Word Jam, Word Wars och Word Trek.

Köpeskillingen för förvärvet av PlaySimple (på kontant- och skuldfri basis) bestod av en initial köpeskillning om 3 090 Mkr (360 miljoner USD). Av den initiala köpeskillingen betalades 77 procent, motsvarande 2 388 Mkr, kontant den 30 juli 2021 och 23 procent kommer att betalas med MTG B-aktier, efter att myndighetsgodkännanden har erhållits för att grundarna får en del av köpeskillingen i aktier. Vid godkännandet kommer grundarna att erhålla 6 194 343 B-aktier i MTG för återstående 23 procent av aktierna i PlaySimple (motsvarande ett värde per MTG B-aktie om 115,16 kronor, vilket motsvarar 20-dagars volymviktat genomsnittspris på MTG:s B-aktie på Nasdaq Stockholm till och med den 1 juli 2021, med tillämpning av växelkursen USD/SEK på 8,582). Om grundarna inte får godkänt för att erhålla köpeskillingen i aktier senast den 31 oktober 2023 kommer MTG att förvärva de återstående aktierna i PlaySimple mot en kontant köpeskillning motsvarande värdet på köpeskillingen i aktier vid denna tidpunkt. Utöver den initiala köpeskillingen kommer MTG att betala prestationsbaserade tilläggsköpeskillningar där det diskonterade värdet vid förvärvstidpunkten beräknades uppgå till 891 Mkr. Storleken på tilläggsköpeskillningarna, som betalas årsvis, beror på PlaySimples finansiella resultat under 2021–2025. Som ett resultat av att PlaySimple presterat över förväntningarna och prognoserna under 2021 har tilläggsköpeskillingen omvärderats och det diskonterade värdet vid utgången av 2021 uppgår till 1 144 Mkr (inklusive en valutaomräkningseffekt om 57 Mkr). Omvärdering av tilläggsköpeskillningar redovisas i finansnettot i resultaträkningen. Beräknad goodwill för PlaySimple baseras på ett antal faktorer. Bland dessa återfinns PlaySimples förstklassiga annonseringsinfrastruktur, dess starka portfölj av live games inom ordspelsgenren, dess historia av att utveckla ett flertal mycket framgångsrika free-to-play-spel samt potential för koncernövergripande synergier inom intjäning från annonser i spelen, användarförvärv och korsförsäljning i hela MTG:s gamingvertikal.

Transaktionskostnader om 39 Mkr för förvärvet redovisas som administrationskostnader i resultaträkningen och i justerad EBITDA som förvärvskostnader.

## Bidrag under 2021 från förvärvsdatum

Mkr	Ninja Kiwi	PlaySimple
Försäljning	301	609
EBIT/Rörelseresultat <sup>1)</sup>	174	63

1) EBIT/Rörelseresultat inkluderar avskrivning på övervärden på 24 Mkr för Ninja Kiwi och 57 Mkr för PlaySimple.

**Bidrag från förvärvade bolag om förvärvet hade gjorts den 1 januari 2021**

Mkr	Ninja Kiwi	PlaySimple
Försäljning	515	1 258
EBIT/Rörelseresultat <sup>1</sup>	257	80

1) EBIT/Rörelseresultat inkluderar avskrivning på övervärden om 41 Mkr för Ninja Kiwi och 136 Mkr för PlaySimple.

Resultatet för PlaySimple inkluderar även kostnader för i förtid avslutade aktieägarprogram för de anställda om 31 Mkr.



## Väsentliga händelser efter rapportperiodens slut

Den 24 januari 2022 meddelade MTG försäljningen av ESL Gaming till Savvy Gaming Group i en transaktion som sker mot kontant betalning. I transaktionen värderas ESL Gaming till 1 050 miljoner USD (motsvarande 9 723 Mkr). MTG äger 91,46 procent av ESL Gaming. Det motsvarar 960 miljoner USD (8 890 Mkr) av det totala värdet och representerar en sammanlagd avkastning på investeringen med 2,5 gånger.

Transaktionen förväntas slutföras under andra kvartalet 2022. Efter transaktionen förväntas nettolikviden bli cirka 875 miljoner USD (8 103 Mkr), inklusive transaktionskostnader och andra avgifter. MTG avser att återföra minst 40 procent av nettolikviden till sina aktieägare, medan resten av beloppet kommer att användas för att stärka MTG:s ställning på den globala spelmarknaden och fortsatt genomförande av sin Buy and Build strategi.

Baserat på den planerade tidtabellen för transaktionen kommer MTG:s styrelse att föreslå en återföring av medel till aktieägarna i samband med årsstämman den 24 maj 2022. Efter återföring till aktieägarna kommer MTG att ha en nettokassaposition, efter beaktande av tilläggsköpeskillningar som ska betalas kontant, vilket ger koncernen en stark finansiell ställning som signifikant ökar takten i tillväxtstrategin som ett renodlat spelbolag.

## Alternativa resultatmått

Syftet med alternativa resultatmått är att underlätta analysen av affärsresultat och branschtrender som inte direkt kan härledas från de finansiella rapporterna. MTG använder följande alternativa resultatmått:

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättningen från organisk tillväxt
- Pro forma tillväxt

### Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTG:s underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av aktiverat internt arbete. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
<b>EBIT</b>	<b>121</b>	<b>91</b>	<b>184</b>	<b>35</b>
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	157	48	433	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	26	20	91	88
<b>EBITDA</b>	<b>303</b>	<b>160</b>	<b>708</b>	<b>319</b>
Jämförelsestörande poster	-	-7	-	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	10	-	20
Långsiktigt incitamentsprogram	15	-10	88	132
Förvärvskostnader	28	40	112	56
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>346</b>	<b>193</b>	<b>908</b>	<b>535</b>

### Avstämning av försäljningstillväxt

Då huvuddelen av koncernens försäljning sker i andra valutor än rapporteringsvalutan (svenska kronor) och valutakurserna har varit relativt rörliga, analyseras försäljningen som förändringar i organisk försäljningstillväxt. Organisk försäljningstillväxt representerar jämförbar försäljningstillväxt eller -minskning i svenska kronor och möjliggör diskussioner kring effekten av kursförändringar, förvärv och avyttringar. Tabellen nedan ger förändringen i organisk försäljningstillväxt avstämd med förändringen i totalt rapporterad försäljning.

(Mkr)	Kv4 2021	Kv4 2020	Helår 2021	Helår 2020
<b>Gaming</b>				
Organisk tillväxt	-8%	4%	-9%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	109%	-	60%	-
Valutakurseffekter	0%	-6%	-4%	-1%
Rapporterad tillväxt	100%	-2%	47%	6%
<b>Esport</b>				
Organisk tillväxt	-11%	-13%	9%	-22%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	1%	-4%	-4%	-1%
Rapporterad tillväxt	-10%	-17%	5%	-23%
<b>Totala verksamheter</b>				
Organisk tillväxt	-9%	-3%	-3%	-4%
Förvärvade/avvecklade enheter	65%	-	40%	-
Valutakurseffekter	0%	-6%	-4%	-2%
Rapporterad tillväxt	56%	-9%	33%	-6%

### Pro forma tillväxt

Eftersom koncernen då och då genomför förvärvstransaktioner är det relevant att mer exakt beskriva nuvarande trend. Organisk pro forma tillväxt visar underliggande utveckling, exklusive valutakurseffekter, inklusive förvärven av Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple, som om de historiskt alltid har varit en del av MTG koncernen. Pro forma siffrorna har tagits fram med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningsstandard till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

(Mkr)	Gaming	Esport	Koncern
<b>Rapporterad Försäljning Kv4 2020</b>	<b>635</b>	<b>429</b>	<b>1 064</b>
Justering för förvärv	486	-	486
<b>Pro forma Rapporterad Försäljning</b>	<b>1 121</b>	<b>429</b>	<b>1 550</b>
<b>Rapporterad Försäljning Q4 2021</b>	<b>1 272</b>	<b>386</b>	<b>1 658</b>
Justering för förvärv	-	-	-
<b>Pro forma Försäljning Kv4 2021</b>	<b>1 272</b>	<b>386</b>	<b>1 658</b>
Valutakursförändring	0	-4	-4
<b>Pro forma Försäljning</b>	<b>1 272</b>	<b>382</b>	<b>1 654</b>
Pro forma tillväxt	13%	-11%	7%

(Mkr)	Gaming	Esport	Koncern
<b>Rapporterad Försäljning Helår 2020</b>	<b>2 682</b>	<b>1 315</b>	<b>3 997</b>
Justering för förvärv	1 740	-	1 740
<b>Pro forma Rapporterad Försäljning</b>	<b>4 422</b>	<b>1 315</b>	<b>5 736</b>
<b>Rapporterad Försäljning Helår 2021</b>	<b>3 931</b>	<b>1 375</b>	<b>5 306</b>
Justering för förvärv	861	-	861
<b>Pro forma Försäljning Helår 2021</b>	<b>4 792</b>	<b>1 375</b>	<b>6 167</b>
Valutakursförändring	161	53	214
<b>Pro forma Försäljning Helår 2021</b>	<b>4 953</b>	<b>1 428</b>	<b>6 381</b>
Pro forma tillväxt Helår 2021	12%	9%	11%

## Definitioner

### AMA

Genomsnittligt antal tittare per minut (Average Minute Audience (AMA)) som beräknas under en specifik tidsperiod eller ett programs varaktighet.

### ARPDau

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

### CAPEX

Investeringar.

### Challenger

Mindre tävlingar med semi-professionella spelare.

### DAU

Daglig aktiv användare.

### EBIT/Rörelseresultat

Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto och skattekostnader.

### EBITDA

Periodens resultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto, skattekostnader och avskrivningar.

### ESS

Esport Services – kontrakterade esporttjänster för tredje part.

### Justerad EBITDA

EBITDA, justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivning av aktiverat internt arbete, vilka refereras till som justeringar.

### Jämförelsestörande poster

Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

### Master

Storskaliga tävlingar som lockar professionella globala spelare.

### MAU

Månatlig aktiv användare.

### Omräkningsvalutaeffekt

Omräkning från en valuta till en annan, ofta i samband med det finansiella resultatet för utländska dotterbolag till moderbolagets och/eller koncernens funktionella valuta.

### O&O

Owned & Operated – en oberoende enhet som kontrolleras och drivs inom gruppen.

### Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare.

### Organisk tillväxt

Förändringen i nettoomsättning jämfört med motsvarande period föregående år, exklusive förvärv, avyttringar och justerat för valutaeffekter.

**Pro forma tillväxt**

Förändringen i nettoförsäljning jämfört med samma period föregående år om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar i föregående period och justerad för valutaeffekter.

**Transaktionsvalutaeffekt**

Effekten som valutakursfluktuationer kan ha på en avslutad transaktion innan avtalet löses. Det är växelkursen eller valutarisken som är specifikt förknippad med tidsfördröjningen mellan att handel eller ett kontrakt ingås och att det avslutas.

**UA**

Användarförvärv.

**Vinst per aktie**

Vinst per aktie uttrycks som resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare delat med det genomsnittliga antalet aktier.

## Aktieägarinformation

### MTGs Årsstämma 2022

Årsstämman kommer att hållas i Stockholm den 24 maj 2022. Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på årsstämman skall inkomma med förslag skriftligen antingen via post till Bolagssekreteraren, Modern Times Group MTG AB, Årsstämma, Box 2094, 103 13 Stockholm, Sverige eller via epost till [agm@mtg.com](mailto:agm@mtg.com) minst sju veckor före årsstämman för att garantera att ärendet kan inkluderas i kallelsen till årsstämman. Ytterligare information om hur och när registrering ska ske kommer att offentliggöras före årsstämman.

### Valberedning inför årsstämman 2022

I enlighet med årsstämmans beslut avseende ordningen för bolagets valberedning har en valberedning sammankallats för att bereda förslagen inför bolagets årsstämma 2022. Valberedningen består av Klaus Roehrig utsedd av Active Ownership Corporation, Joachim Spetz utsedd av Swedbank Robur Fonder, Eric Sibbern utsedd av Kabouter Management, LLC och Simon Duffy, styrelsens ordförande. I enlighet med tidigare praxis har valberedningens ledamöter utsett Klaus Roehrig, såsom representant för den största aktieägaren i bolaget per den sista handelsdagen i augusti 2021, till valberedningens ordförande.

Information om valberedningens arbete återfinns på <https://www.mtg.com/sv/bolagsstyrning/valberedning/>.

Aktieägare som önskar lämna förslag till valberedningen kan göra det i skrift antingen via post till Bolagssekreteraren, Modern Times Group MTG AB, Box 2094, 103 13 Stockholm, Sverige eller via epost till [agm@mtg.com](mailto:agm@mtg.com).

### Finansiell kalender

Punkt	Datum
Kvartalsrapport Kv1 2022	27 april 2022
Årsstämma 2022	24 maj 2022
Kvartalsrapport Kv2 2022	20 juli 2022
Kvartalsrapport Kv3 2022	26 oktober 2022

## Frågor?

Lars Torstensson, Chief Financial Officer och EVP Communications & IR

Direkt: +46 (0) 70-273 48 79, [lars.torstensson@mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

Anton Gourman, VP Communications

Direkt: +46 73 661 8488, [anton.gourman@mtg.com](mailto:anton.gourman@mtg.com)

Följ oss: [mtg.com](https://www.mtg.com) / [Twitter](#) / [LinkedIn](#)

## Telefonkonferens

Företaget bjuder in till en telefonkonferens den 7 februari 15:00 CET. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska. Använd följande nummer för att delta i telefonkonferensen:

Sverige	+46 (0) 856 618 467
Storbritannien	+44 (0) 844 481 9752
USA	+1 646 741 3167
Std. internationell	+44 (0) 2071 928 338
Kod	718 735 2

Vänligen observera att endast deltagare som ringer in kan ställa frågor. Konferensen strömmas också via följande länk: <https://edge.media-server.com/mmc/p/tfm5zavb>





Modern Times Group MTG AB (Publ.) – org.nr: 556309-9158 – Telefon: +46 (0) 8-562 000 50

MTG (Modern Times Group MTG AB) är ett strategiskt förvärvs och driftsbolag för bolag inom esport- och gamingunderhållning. Bolaget grundades i Sverige och har sitt huvudkontor i Stockholm, och våra aktier (MTGA och MTGB) är noterade på Nasdaq Stockholm.

Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 7 februari 2022 kl. 14.00 CET.



## **MTG förvärvar PlaySimple, en ledande utvecklare av ordspel för mobil, och offentliggör proforma-siffror för sin gamingvertikal**

**STOCKHOLM, 2 juli, 2021 – Modern Times Group MTG AB (publ) ("MTG") offentliggör i dag förvärvet av 100 procent av PlaySimple, en ledande ordspelsutvecklare från Indien. PlaySimple är ett bolag i stark tillväxt med hög lönsamhet och är en av de globala ledarna inom den attraktiva ordspelsgenren för mobila plattformar. Den initiala köpeskillingen uppgår till cirka 3 090 miljoner kronor (på kassa- och skuldfri basis) och prestationsbaserade tilläggsköpeskillingar uppgår till ett beräknat värde om sammanlagt 1 287 miljoner kronor. Sedan december 2020 har MTG, genom förvärven av Hutch, Ninja Kiwi och nu PlaySimple, accelererat uppbyggnaden av en mycket attraktiv gamingvertikal som genererade intäkter på proforma-basis om cirka 4 421 miljoner kronor under 2020 och 1 158 miljoner kronor under Kv1 2021 med cirka 30 respektive 6 miljoner månatliga (MAU) och dagliga aktiva användare (DAU).**

### **Transaktionen i korthet:**

- MTG kommer genom sitt dotterbolag MTG Gaming AB - refererat till som "GamingCo" i tidigare MTG-pessmeddelanden - att förvärva 100 procent av aktierna i PlaySimple för en total köpeskillning om cirka 3 090 miljoner kronor (360 miljoner USD), exklusive prestationsbaserade tilläggsköpeskillingar, på kassa- och skuldfri basis
- Avsikten är att 77 procent av den initiala köpeskillingen ska betalas kontant och 23 procent ska betalas med MTG B-aktier. MTG kommer att kalla till en extra bolagsstämma för att fatta beslut om aktiedelen av köpeskillingen
- PlaySimple är en av Indiens ledande spelutvecklare och utgivare och är en av de globala ledarna inom den snabbt växande ordspelsgenren för mobilspel
- PlaySimple ökade sina intäkter med 144 procent under kalenderåret 2020 till 706 miljoner kronor (83 miljoner USD) med en justerad EBITDA om 154 miljoner kronor (18 miljoner USD). Den starka trenden har fortsatt under det första halvåret 2021 med en estimerad intäktsökning om cirka 82 procent till 510-540 miljoner kronor (60-64 miljoner USD) och en estimerad justerad EBITDA ökning om cirka 140 procent till 145-155 miljoner kronor (17-18 miljoner USD) jämfört med samma period föregående år
- PlaySimple har en portfölj med nio aktiva spel, inklusive framgångsrika titlar som "Daily Themed Crossword", "Word Trip", "Word Jam" och "Word Wars" med över 75 miljoner nedladdningar och 7 miljoner månatligt aktiva användare (MAU). Bolaget har även ytterligare fyra nya spel i sin pipeline för lansering i 2021 och expanderar in i kortspelsgenren
- Bolaget har varit särskilt framgångsrikt i att nå ut till och bli populärt hos den växande målgruppen av kvinnliga spelare, vilken i dag utgör nästan 80 procent av bolagets totala spelarbas
- MTG har genom de nyligen genomförda förvärven av Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple väsentligt ökat sin storlek till att bli en väldiversifierad aktör på gamingområdet med proforma intäkter för MTG:s gamingvertikal om cirka 4 421 miljoner kronor för 2020 och 1 158 miljoner kronor för Kv1 2021

MTG:s Koncernchef och VD Maria Redin kommenterar:

"Vi är väldigt glada att få välkomna PlaySimple till vår växande familj av gamingbolag. PlaySimple är en snabbväxande och mycket lönsam spelstudio som på kort tid har etablerat sig som en av de ledande globala utvecklarna av gratis ordspel, en spännande och för MTG ny genre. En erfaren ledningsgrupp och fokuserad, datadriven affärsmodell har möjliggjort för PlaySimple att utveckla ett flertal framgångsrika spel som blivit särskilt populära hos den växande globala målgruppen av kvinnliga spelare. Bolaget har dessutom en pipeline med flera nya spännande spel, varav några är kortspel, en ny genre för PlaySimple.

PlaySimples kompetens inom annonsteknik (ad tech) och korsmarknadsföring, som har spelat en central roll i dess egen resa, kan med tiden göra det möjligt för oss att öka tillväxten för vår gamingvertikal som helhet. Att utöka vårt geografiska fotavtryck till den indiska subkontinenten ger också tillgång till en av de bästa marknaderna för talang i världen.

Förvärv är en strategisk del av vårt sätt att skapa värden. Genom förvärven av Hutch, Ninja Kiwi och nu PlaySimple har MTG byggt upp en attraktiv spelportfölj som är betydligt mer diversifierad med avseende på genrer, målgrupper och intäkter, vilket ger bättre förutsägbarhet, stabilitet och möjligheter."

PlaySimple medgrundare och VD Siddharth Jain kommenterar:

"Vi är glada över att ansluta till MTG-familjen. MTG:s strategi för investeringar ger oss kreativ frihet och de möjligheter som skapas av GamingCo är vårt team väldigt positiva till. Vi är glada över att ha hittat ett nytt hem för vårt företag där vårt team kan lära sig och utvecklas tillsammans med övriga bolag i koncernen."

Siddhanth Jain, Suraj Nalin och Preeti Reddy, medgrundare och medlemmar i ledningsgruppen, kommenterade tillsammans:

"Vi är väldigt stolta över de spel vi har utvecklat genom åren samt över den infrastruktur och skala som vårt team har byggt upp. När vi nu går med i MTG-familjen ser vi fram emot möjligheten att få tillämpa vår egenutvecklade teknik på MTG:s spelportfölj, expandera till den europeiska marknaden, investera i avancerad teknik och att utveckla spännande nya spel."

### **Bakgrund och motiv för förvärvet**

Förvärvet av PlaySimple är ett viktigt nästa steg i uppbyggnaden av en diversifierad gamingvertikal med högkvalitativa spelföretag och är i linje med MTG:s strategi att driva värdeskapande genom organisk tillväxt och strategisk M&A. Skalbarhet och diversifiering av GamingCo bidrar till att öka den operativa prestationsförmågan och samtidigt skapa en mer stabil verksamhet.

Förvärvet av PlaySimple passar MTG perfekt eftersom det kommer att stärka bolagets position inom casual-genren samt inom den snabbväxande ordspelsgenren. PlaySimple kommer att stärka MTG:s position bland kvinnliga spelare, samtidigt som det även tillgängliggör den strategiskt viktiga marknaden för talang i Indien.

PlaySimple är ett av Indiens mest spännande och snabbast växande mobilspelsföretag. Bolaget har en mycket erfaren och datadriven ledning med en beprövad historik av att ha utvecklat flera mycket framgångsrika gratisspel, med över 75 miljoner nedladdningar och 1,9 miljoner dagliga aktiva användare av dess spel totalt. PlaySimple har utvecklat en reklaminfrastruktur i toppklass som ger möjligheter till förbättrad intäktsgenerering, effektivare användarförvärv samt korsmarknadsföring för MTG:s gamingvertikal som helhet.

Efter förvärvet av PlaySimple har MTG:s gamingvertikal blivit en mycket diversifierad global spelkoncern med koncernbolag i Europa, Nordamerika, Australien och Asien. Gamingvertikalen har nu en stark position inom stadsbyggande- och strategigenren genom InnoGames, racingspel för mobila plattformar genom Hutch, idle-genren genom Kongregate, Tower Defense-genren genom Ninja Kiwi och ordspel - med en nära förestående expansion till den närliggande kortspelsgenren - genom PlaySimple.

### **Om PlaySimple**

PlaySimple ([www.playsimple.in](http://www.playsimple.in)) är en utvecklare och utgivare av gratis högkvalitativa ordspel för mobil och har sitt huvudkontor i Bangalore, Indien. Företaget grundades 2014 av bröderna Siddharth Jain och Siddhanth Jain - med medgrundare Preeti Reddy och Suraj Nalin. Ledningsgruppen har en lång erfarenhet från spelbranschen, med erfarenhet särskilt från Zynga.

I dag har PlaySimple cirka 215 heltidsanställda och är ett av Indiens mest spännande och snabbast växande mobilspelföretag med en vision att skapa enkla, engagerande vardagliga spelupplevelser i massiv skala, drivet av en toppmodern teknik och analytisk infrastruktur. Sedan starten har PlaySimple byggt ett världsomspännande nätverk av spel som toppar listorna med över 75 miljoner nedladdningar av sina titlar hittills, som består av långsiktigt populära titlar som Daily Themed Crossword, Word Trip, Word Jam, Word Wars och Word Trek. Bolaget har också en spelpipeline med fyra nya lovande spel för lansering under 2021, varav två är kortspel, en ny genre för PlaySimple.

PlaySimples hittills mest framgångsrika titel, Daily Themed Crossword, är för närvarande det av PlaySimples spel som genererar mest intäkter för bolaget. Spelet lanserades för tre år sedan och har ett stort arkiv av roliga temakorsord som underhåller och utmanar bolagets spelare dagligen. Denna tolkning av klassiska korsord tilltalar alla åldersgrupper och har underhållit över 11 miljoner spelare över hela världen. Under åren har nya spännande spellägen och pusselformat lagts till för att fortsätta hålla spelarna engagerade. Tidiga investerare i bolaget var VC-fonderna Elevation Capital samt Chiratae Ventures som säljer hela sitt respektive ägande i PlaySimple som del av transaktionen.

### **Oreviderade räkenskaper för PlaySimple**

Nettointäkter för kalenderåret 2020 uppgick till cirka 706 miljoner kronor (83 miljoner USD), vilket motsvarar en tillväxt på 144 procent jämfört med 2019. PlaySimple genererade ett justerat EBITDA resultat om 154 miljoner kronor (18 miljoner USD), vilket motsvarar en marginal om 22 procent och EBIT för 2020 om 148 miljoner kronor (17 miljoner USD).

Den starka trenden som uppvisats under 2019 och 2020 har fortsatt under första halvåret 2021 med en estimerad intäktsökning om cirka 82 procent till 510-540 miljoner kronor (60-64 miljoner USD) och en estimerad justerad EBITDA ökning om cirka 140 procent till 145-155 miljoner kronor (17-18 miljoner USD), jämfört med motsvarande period föregående år. Vänligen notera att PlaySimples finansiella rapporter är oreviderade och inte nödvändigtvis jämförbara med MTG:s redovisningsstandarder.

### MTG GamingCo oreviderade proformaredovisning

Oreviderade proformasiffror för 2020 och Kv1 2021 för MTG:s gamingvertikal presenteras nedan. Syftet är att ge en förståelse för utvalda finansiella poster som om förvärven hade slutförts per den 1 januari 2020. MTG har genomfört en preliminär IFRS-konvertering av PlaySimples räkenskaper för att ta fram proformaredovisningen. Samtliga belopp är preliminära och oreviderade.

2020 CY (Mkr)	MTG Gaming enligt redovisning	Hutch	Ninja Kiwi	PlaySimple	MTG Gaming proforma
Nettointäkter	2 682	639	337	763	<b>4 421</b>
Justerad EBITDA	800	159	168	166	<b>1 293</b>
Justerad EBITDA marginal %	30 %	25 %	50 %	22 %	<b>29 %</b>

Q1 2021 (Mkr)	MTG Gaming enligt redovisning	Hutch	Ninja Kiwi	PlaySimple	MTG Gaming proforma
Nettointäkter	767	<i>inkluderad</i>	141	250	<b>1 158</b>
Justerad EBITDA	204	<i>inkluderad</i>	75	65	<b>344</b>
Justerad EBITDA marginal %	27 %	<i>inkluderad</i>	53 %	26 %	<b>30 %</b>

### Köpeskilling och finansiering

MTG kommer att förvärva 100 procent av aktierna i PlaySimple genom sitt dotterbolag MTG Gaming AB för en total köpeskilling om cirka 3 090 miljoner kronor (360 miljoner USD) exklusive tilläggsköpeskillingar, på kassa- och skuldfri basis. Avsikten är att 77 procent av den initiala köpeskillingen ska betalas kontant och 23 procent ska betalas med MTG B-aktier.

På grund av indiska regler för utländska valutor kommer förvärvet att genomföras i två steg. I det första steget, vilket beräknas slutföras omkring 29 juli, kommer MTG att förvärva 77 procent av aktierna i PlaySimple. Det andra steget kommer att slutföras efter att myndighetsgodkännande lämnats till grundarna för att erhålla aktiedelen av köpeskillingen, varigenom grundarna kommer att erhålla 6 194 343 MTG B-aktier ("Vederlagsaktier") i utbyte mot de resterande aktierna i PlaySimple (motsvarande ett värde per MTG B-aktie om 115,16 SEK, vilket motsvarar det volymviktade genomsnittspriset för MTG B-aktier på Nasdaq Stockholm under de 20 handelsdagarna

fram till och med den 1 juli 2021, och genom användandet av valutakursen USD/SEK av 8,582 per den 1 juli 2021). Vederlagsaktierna kommer att vara föremål för lock up-åtaganden under upp till 24 månader. Om grundarna inte har fått godkännande att erhålla Vederlagsaktierna senast 31 oktober, 2023 kommer MTG att förvärva de resterande aktierna i PlaySimple för en köpeskillning motsvarande värdet av Vederlagsaktierna vid den tidpunkten. MTG kommer att kalla till extra bolagsstämma för att emittera MTG C-aktier som kommer att innehas som egna aktier fram till myndighetsgodkännande erhålls varpå MTG B-aktier (konverterade från C-aktier) antingen kommer att överlåtas till PlaySimples grundare i utbyte mot de resterande aktierna eller, om godkännande att erhålla Vederlagsaktierna inte lämnas, säljas i syfte att täcka kontantbetalningen. Emitterade C-aktier kommer att betraktas som avdragna från bemyndigandet för MTG:s styrelse att besluta om nyemissioner av B-aktier som beslutades av årsstämman den 18 maj 2021.

Transaktionen är strukturerad för att likrikta MTG:s och PlaySimples långsiktiga ekonomiska incitament och inkluderar en tilläggsköpeskillningskomponent ("Tilläggsköpeskillning") som baseras på PlaySimples framtida finansiella utveckling under åren 2021-2025 och ska betalas under samma period. Den totala tillköpeskillningen beräknas uppgå till ett sammanlagt belopp om 1 287 miljoner kronor (150 miljoner USD) och kommer att betalas kontant.

Vederlagsaktierna motsvarar 5,3 procent av aktierna och 5,1 procent av rösterna i MTG, på fullt utspädd basis. Genom att emittera Vederlagsaktierna till de säljande aktieägarna kommer antalet aktier och röster att öka med 6 194 343 respektive 6 194 343.

Den initiala kontanta köpeskillningen att betalas för PlaySimple kommer att finansieras genom befintliga medel som innehas av MTG, en säkerställd kreditfacilitet om 1 000 miljoner kronor med en löptid om 24 månader som kan förlängas upp till 36 månader (en eventuell förlängning är villkorad av godkännande från långivarna), samt ett bryggglån om 1 000 miljoner kronor med en löptid om 12 månader ("Bryggglånet"). Båda krediterna tillhandahålls av DNB Bank ASA filial i Sverige och Swedbank AB (publ). MTG har anlitat rådgivare och kommer att utvärdera de mest fördelaktiga alternativen för refinansiering av Bryggglånet, inklusive men inte avgränsat till obligationsfinansiering.

### **Villkor och tidplan för förvärvet**

Slutförandet av det första steget i förvärvet av PlaySimple, där MTG kommer att förvärva 77 procent av aktierna i PlaySimple, förväntas ske omkring 29 juli 2021. Det andra steget kommer att slutföras efter att myndighetsgodkännande erhålls.

## Inbjudan till konferenssamtal

Ett konferenssamtal med möjlighet för inringande deltagare att ställa frågor kommer att hållas senare i dag, fredagen den 2 juli, kl. 10.00 CEST med MTG:s Koncernchef och VD Maria Redin, CFO Lars Torstensson och EVP Gaming and Esports Arnd Benninghoff.

Sverige, Stockholm	+46 (0) 856 618 467
Storbritannien	+44 (0) 844 481 9752
USA, New York	+1 646 741 3167
Std International Dial-In	+44 (0) 2071 928338

Kod: 6327926 - konferenssamtalet kommer att strömmas på länk, endast medlyssning:  
<https://edge.media-server.com/mmc/p/e8pvjihq>

## Rådgivare

MTG har anlitat Ernst & Young som finansiell rådgivare och Norton Rose Fulbright (Storbritannien), J. Sagar Associates (Indien) och Gernandt & Danielsson Advokatbyrå (Sverige) som legala rådgivare i samband med Transaktionen.

PlaySimple har anlitat Aream & Co som finansiell rådgivare, Cyril Amarchand Mangaldas och Khaitan & Co som legala rådgivare och PWC som skatterådgivare i samband med Transaktionen.

*Denna information är sådan information som MTG är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 2 juli 2021 kl. 09.15 CEST.*

## För mer information:

Oliver Carrà, Director of Public Relations  
 Direct: +46 (0) 70 464 44 44, [oliver.carra@mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)  
 Följ oss: [mtg.com](http://mtg.com) / [Twitter](#) / [LinkedIn](#)

## Om MTG

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) ([www.mtg.com](http://www.mtg.com)) är ett strategisk förvärvs- och driftsbolag av verksamheter inom spel- och esportunderhållning. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB').

# MTG avyttrar ESL Gaming till Savvy Gaming Group för 1 050 miljoner dollar för att gå samman med FACEIT och skapa en global ledare inom competitive gaming

- Savvy Gaming Group förvärvar och slår ihop ESL Gaming och FACEIT för att skapa en ny global ledare inom competitive gaming – ESL FACEIT Group
- MTG:s ägarandel om 91,46% av ESL Gaming motsvarar 960 miljoner dollar på kassa-och skuldfri basis (enterprise value), och en totalavkastning på 2,5 gånger på investerat kapital. Nettolikviden, inklusive transaktionskostnader och andra avgifter, förväntas bli cirka 875 miljoner dollar. Kapitalvinsten från försäljning av aktierna är skattefri
- Efter transaktionen kommer MTG att fokusera på att accelerera tillväxten i en renodlad gamingverksamhet. MTG avser att återföra minst 40 procent av nettointäkten till sina aktieägare medan återstående kapital kommer att användas för att stärka MTG:s position på den globala spelmarknaden i linje med sin så kallade buy and build -strategi.
- Under MTG:s ägande har ESL Gaming ökat sina intäkter kraftigt och uppnått en betydande storlek – ESL Gaming är idag det största oberoende esportbolaget i världen
- Transaktionen förväntas slutföras under det andra kvartalet 2022

**Stockholm, [24 januari 2022 kl. 22:15]. Modern Times Group MTG AB ("MTG") offentliggör idag försäljningen av ESL Gaming, världens största oberoende esportbolag, till Savvy Gaming Group ("SGG"). Transaktionen sker mot kontant betalning och värderar ESL Gaming till 1 050 miljoner dollar (motsvarande 9 723 miljoner kronor<sup>1</sup>). MTG:s ägarandel på 91,46% av ESL Gaming motsvarar 960 miljoner dollar (motsvarande 8 890 miljoner kronor<sup>1</sup>) på kassa-och skuldfri basis (enterprise value) och en sammanlagd avkastning på 2,5 gånger MTG:s investering. Parallellt med förvärvet av ESL Gaming förvärvar SGG även FACEIT för att slå ihop de två bolagen i syfte att skapa en världsledande global plattform för competitive gaming – ESL FACEIT Group. Transaktionen är föremål för sedvanliga myndighetsgodkännanden, vilket innebär konkurrensrättsliga granskningar och granskningar enligt regelverk för utländska direktinvesteringar.**

---

<sup>1</sup> SEK/USD 9,2603



Transaktionen med SGG och sammanslagningen med FACEIT innebär att MTG förverkligar ambitionen med sin långsiktiga strategi för esportvertikalen: att bredda ESL Gamings närvaro i esportens hela värdekedja, B2C-tjänster inräknade, i syfte att driva långsiktig tillväxt. Som en del av denna ambition initierade MTG diskussionerna med FACEIT för att planera och strukturera sammanslagningen. Det nya företaget får en idealisk position för att öka tillväxten med en integrerad B2B- och B2C-produkt. Detta samtidigt som ESL FACEIT kan värna om den nära relation till den globala spelcommunityn och dess värderingar.

Transaktionen förväntas slutföras under det andra kvartalet 2022. Nettolikviden<sup>2</sup> till MTG förväntas uppgå till cirka 875 miljoner dollar (motsvarande 8 103 miljoner kronor<sup>3</sup>) och kapitalvinsten från försäljning av aktierna är skattefri. MTG avser att återföra minst 40 procent av nettolikviden till sina aktieägare. Återstoden kommer att användas för att stärka MTG:s position på den globala spelmarknaden och fortsatt genomförande av sin så kallade "buy and build"-strategi.

### **En milstolpe för MTG och ESL Gaming**

Maria Redin, VD för MTG, kommenterar:

"MTG har en lång historik av att identifiera framgångsrika företag och att se potentialen i talangfulla team för att skapa aktieägarvärde, och stötta dem med nödvändigt kapital. Vi förde långtgående diskussioner med FACEIT för att slå samman de två verksamheterna och kontaktades av flera aktörer som delade vår vision och som var intresserade av att förvärva eller investera i båda företagen. Med anledning av detta inledde vi en process för att utvärdera våra alternativ som kulminerar i det som presenteras idag. Transaktionen innebär ett exceptionellt värdeskapande som nu kommer MTG:s aktieägare till del. Sammanslagningen med FACEIT innebär också att det nya bolaget får möjlighet att erbjuda spelare ett brett utbud av nya tjänster och produkter. Vi är övertygade om att Savvy är rätt ägare som kommer att fortsätta investera i utvecklingen av ESL FACEIT Group för att inspirera och underhålla spelare och fans över hela världen."

### **Återföring av värde till aktieägarna och en kraftfull satsning på gaming från en redan stark position**

Under förutsättning att transaktionen slutförs enligt plan kommer MTG:s styrelse att föreslå en återföring till aktieägarna i samband med årsstämman den 24 maj 2022. Därefter kommer MTG att ha en nettokassaposition, inklusive överenskomna tilläggsköpeskillningar relaterade till förvärv, som gör det möjligt att accelerera tillväxten betydligt som ett renodlat gamingbolag.

MTG har redan en väletablerad position inom gaming, med några av marknadens mest populära spel och varumärken. Under de senaste 12 månaderna har MTG framgångsrikt förvärvat och integrerat de kreativa och snabbväxande spelbolagen Hutch Games Ltd, Ninja Kiwi och PlaySimple. Gamingvertikalen genererade, pro forma, intäkter om 3 520 miljoner kronor och justerad EBITDA om 1 098 miljoner kronor under de första nio månaderna 2021. Det motsvarar en organisk nettoomsättningstillväxt om 12 procent. MTG ser en fortsatt stark tillväxtpotential inom gaming och kommer att ge uppdaterad

---

<sup>2</sup> Skillnad mellan brutto- och nettolikvid är i första hand motiverat av tilläggsköpeskillning och i andra hand av transaktionskostnader

<sup>3</sup> SEK/USD 9,2603

information kring bolagets vision, strategi och framtid vid en kapitalmarknadsdag under det andra kvartalet 2022, efter att transaktionen slutförts.

Maria Redin, VD för MTG, kommenterar:

“För MTG innebär transaktionen en möjlighet att frigöra värdet som skapats i esportsvertikalen, att kunna dela vinsten med aktieägare som har stöttat oss under vår resa, och att kunna positionera oss för framtida tillväxt. Vår gamingvertikal är redan mycket framgångsrik och kommer nu att utgöra vår kärnverksamhet. Vår ‘svenska familjemodell’ lockar gamingentreprenörer från hela världen, där grundare kan dela kunskap och lära sig av varandra inom MTG:s ekosystem. Vi kommer att fortsätta stötta, främja och utvidga våra communitys och vara det självklara valet för entreprenörer som vill accelerera sin tillväxt”

### **Stort värdeskapande med MTG som aktiv ägare**

MTG har en djupt rotad entreprenörskultur med en aktiv och engagerad ägarmodell, vilket ger bästa tänkbara miljö för grundare som vill utveckla deras bolag och få dem att växa. MTG förvärvade ESL och DreamHack 2015, och slog sedan samman bolagen under namnet ESL Gaming. Under den tid som MTG varit ägare har bolaget vuxit betydligt och ökat intäktbasen kraftigt. ESL har bland annat byggt ett globalt operationellt nätverk i över 100 länder, och etablerat strategiska partnerskap som Louvrenavtalet och avtalet med Nielsen Sports. ESL har också introducerat ESL ProTour och Mobile Open, vilket tillgängliggör ännu mer spännande innehåll till esportcommunityn världen över. MTG kommer att fortsätta att applicera samma aktiva ägarmodell när företaget nu siktar på att skapa aktieägarvärde som gamingentreprenörers självklara val.

### **Nästa steg för ESL Gaming, FACEIT och SGG**

Den planerade sammanslagningen av ESL och FACEIT till ESL FACEIT Group kommer att skapa världens ledande plattform för esport. Verksamheten kommer att erbjuda ledande “end-to-end”-lösningar, med världsunika möjligheter att bygga upp communityn och ekosystem för esport där medlemmar kan spela och interagera. ESL FACEIT kommer även att utgöra den självklara partnern för varumärken som vill nå ut till ny publik.

Brian Ward, VD för SGG, kommenterar:

“Både ESL och FACEIT har genomgående levererat enastående resultat över ett antal år. ESL har gjort banbrytande insatser för att bygga upp esportens ekosystem, bland annat genom kommersialisering, utveckling och direktsändningar. FACEIT har på ett liknande sätt skapat ett renommé i världsklass när det gäller digitala plattformar för competitive gamers.

Savvy har åtagit sig att investera kraftigt inom spel- och esportindustrin, och att väsentligt stärka den globala gamingcommunityn. Som nya ägare kommer vi fortsätta stötta ESL:s och FACEIT:s strategier och ledarskap, och driva deras verksamheter framåt för att bidra till esportens fortsatta framgång. Behoven för fans, lag, gamers, utvecklare och utgivare kommer även fortsättningsvis att vara i det främsta rummet, samtidigt som vi förverkligar vår spännande, gemensamma vision.”

## Konferenssamtal

MTG kommer att hålla ett konferenssamtal tisdagen den 25 januari kl. 8.00 CET. Konferenssamtalet kommer att hållas på engelska. För att delta i konferenssamtalet, vänligen ring:

Sverige	+46 (0) 856 618 467
Storbritannien	+44 (0) 844 481 9752
USA	+1 646 741 3167
Std. International	+44 (0) 2071 928 338
Pinkod	616 293 8

Vänligen notera att endast deltagare som har ringt in kan ställa frågor under konferenssamtalet. Konferenssamtalet kommer även att strömmas via följande länk:

<https://edge.media-server.com/mmc/p/38mzhk3a>

### För ytterligare information:

Simon Eliasson, Presskontakt

Direkt: +46 (0) 72 084 00 82, [simon.eliasson@mtg.com](mailto:simon.eliasson@mtg.com)

Lars Torstensson, Finanschef och EVP Kommunikation & IR

Direkt: +46 (0) 70-273 48 79, [lars.torstensson@mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

*Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 24 januari 2022 kl. 22:15.*

### Rådgivare

J.P. Morgan Securities PLC agerade som finansiell huvudrådgivare, Ernst & Young AB har varit rådgivare inom finansiella och redovisningsfrågor, och Norton Rose Fulbright LLP och Gernandt & Danielsson Advokatbyrå agerade som legala rådgivare till MTG. Morgan Stanley & Co. International plc har agerat som oberoende rådgivare till MTG:s styrelse. Aream & Co. har agerat som finansiell rådgivare och Latham & Watkins (London) LLP har agerat som legala rådgivare till FACEIT Ltd.

### Om MTG

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) ([www.mtg.com](http://www.mtg.com)) är ett strategiskt operationellt investeringsbolag inom esport- och spelunderhållning. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTGA' och 'MTGB').

### Om ESL Gaming

ESL Gaming är ett världsledande esportbolag. I över två decennier har vi format branschen och lett esport- och spelinnovation globalt över de mest populära spelen, vilket har skapat ett omfattande ekosystem med möjligheter för spelare att gå från "zero to hero", och för fans att ta del av de bästa upplevelser esport har att erbjuda.

## **Om FACEIT**

FACEIT är den ledande plattformen för esport, med mer än 22 miljoner användare världen över. FACEIT gör det möjligt för spelare och organisationer att delta i och arrangera utmanande tävlingsupplevelser - på likvärdiga villkor för alla - för ett stort antal speltitlar. Till utvecklare erbjuder FACEIT en avancerad mjukvara som gör det möjligt för spelskapare att på ett enkelt sätt integrera tävlingar direkt in i deras egna titlar.

## **Om Savvy Gaming**

Savvy Gaming Group (SGG) är ett gaming- och esportbolag som grundades i syfte att driva långsiktig tillväxt och utveckling av gaming och esport världen över. SGG grundades och ägs till 100 procent av PIF, Saudiarabiens statliga investeringsfond. Starkt hängiven till denna nyskapande sektor har SGG som mål att skapa en globalt ledande position inom gaming och esport, bland annat genom betydande investeringar i framtiden.

SGG:s investeringar syftar till att utveckla branschen och även skapa möjligheter för fler att spela - oavsett kön, land, ekonomisk ställning eller spelskicklighet. Målet med investeringarna är också att öka den globala tillväxten inom gaming och esport, och göra sektorn ännu mer uppmuntrande, spännande och stimulerande för fans, spelare, kreatörer och innovatörer. På så sätt och underlättas en bredare och ännu mer rättvis tillgång till denna snabbväxande och dynamiska sektor. VD för SGG är Brian Ward, som tidigare var chef för Worldwide Studios hos Activision Blizzard.